

PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
PlayStation®
Revista Oficial - España
121 ★ FEBRERO 2011 • 2,95 € / CANARIAS 3,10
REVISTA + 3 PELÍCULAS SOLO 2'95€
EXCLUSIVA
HOME FRONT
UANDO TU HOGAR
E CONVIERTE
N EL CAMPO
DE BATALLA
PS3
UÍA COMPLETA
ASS EFFECT 2
¡UNA PRIMICIA CELESTIAL!
EL SHADDAI
ASCENSION
OF THE METATRON
DESCUENTO DE 5€ EN LOS MEJORES JUEGOS
8 420565 092005 00121
emás... Killzone 3 ★ Mass Effect 2 ★ Little Big Planet 2 ★ Marvel Vs. Capcom 3: Fate Of Two Worlds ★ Bulletstorm
niverse Online ★ Uncharted 3: Drake's Deception ★ The 3rd Birthday ★ Lord Of Arcana ★ Trinity: Souls Of Zill O'll...


movistar
Compartida, la vida es más.
Si estamos juntos,
es lo mínimo.
Por ser cliente, queremos darte una tarifa muy especial. Con la que podrás
hablar con cualquier operador a cualquier hora.
Habla por
8 cts./
min.
Fines de
semana gratis
1004
Tiendas Movistar
www.movistar.es
Oferta válida desde 12/01/11 hasta 31/01/11. *Cuota mensual de 12 € (14,63 € IVA incl.) Llamadas gratis durante el fin de semana a cualquier operador nacional. Res
llamadas 8 cts./min. (9,75 cts. IVA incl.) + establecimiento de llamada de 15 cts. (18,29 cts. IVA incl.). Oferta válida en territorio nacional.

PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente:	**ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Presidente de la Comisión Ejecutiva	**JUAN LLOPART**
Director General	**CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación	**MIGUEL ÁNGEL LISO**
Directora del Área de Revistas	**MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad	**PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión	**ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa	**ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos	**DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, JASÓN GARCÍA, DAVID HERNÁNDEZ, LUCÍA PERDOMO, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Marketing **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. José Recuerda Rubio, Manzana 5, 6, 4º C. 41018 Sevilla. Tel.: 95 492 55 27.
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.536- *infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207730.60 33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330 07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194 989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Hay rumores de que en Mass Effect 3 tendrás que lavarte la ropa.»
Mi juego favorito
Mass Effect 2

Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«El verdadero secreto del éxito radica en el fenómeno fan.»
Mi juego favorito
The 3rd Birthday

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«A partir de ahora sólo quiero comentar juegos vectoriales en blanco y negro.»
Mis juegos favoritos
MineStorm (Vectrex)

¡Esto es la guerra!

Y no lo digo por lo que nos espera en el apocalíptico e impactante Homefront, sin duda uno de los grandes acontecimientos de 2011, sino por esa sensación global de haber cerrado un año más que intenso y de pronto sentirse gratamente asediado por el mencionado shooter de THQ, Killzone 3, Dead Space 2, Marvel Vs. Capcom 3, Mass Effect 2, Bulletstorm, Little Big Planet 2... En fin, que si alguno de vosotros quería un pequeño descanso o un repaso al pasado más reciente lo va a tener difícil. ¿Acaso alguien puede resistirse a estas ofertas? PlayStation 3 está alcanzando esa madurez técnica progresiva que nunca se detiene. Cuando creemos que ha tocado techo, pocos meses después, grupos de programación elegidos para marcar una época como Polyphony, Media Molecule, Naughty Dog o Guerrilla destapan el tarro de las esencias y nos vuelven a dejar maravillados con sus logros tecnológicos. Para eso está la evolución y el talento. Mientras la gran mayoría se quedan estancados en sus habituales esquemas, otros optan por una revolución silenciosa en la que sólo hay un beneficiado, el usuario, vosotros. Así que deseamos que este recién estrenado año nos traiga más calidad y menos cantidad.

Marcos «The Elf»





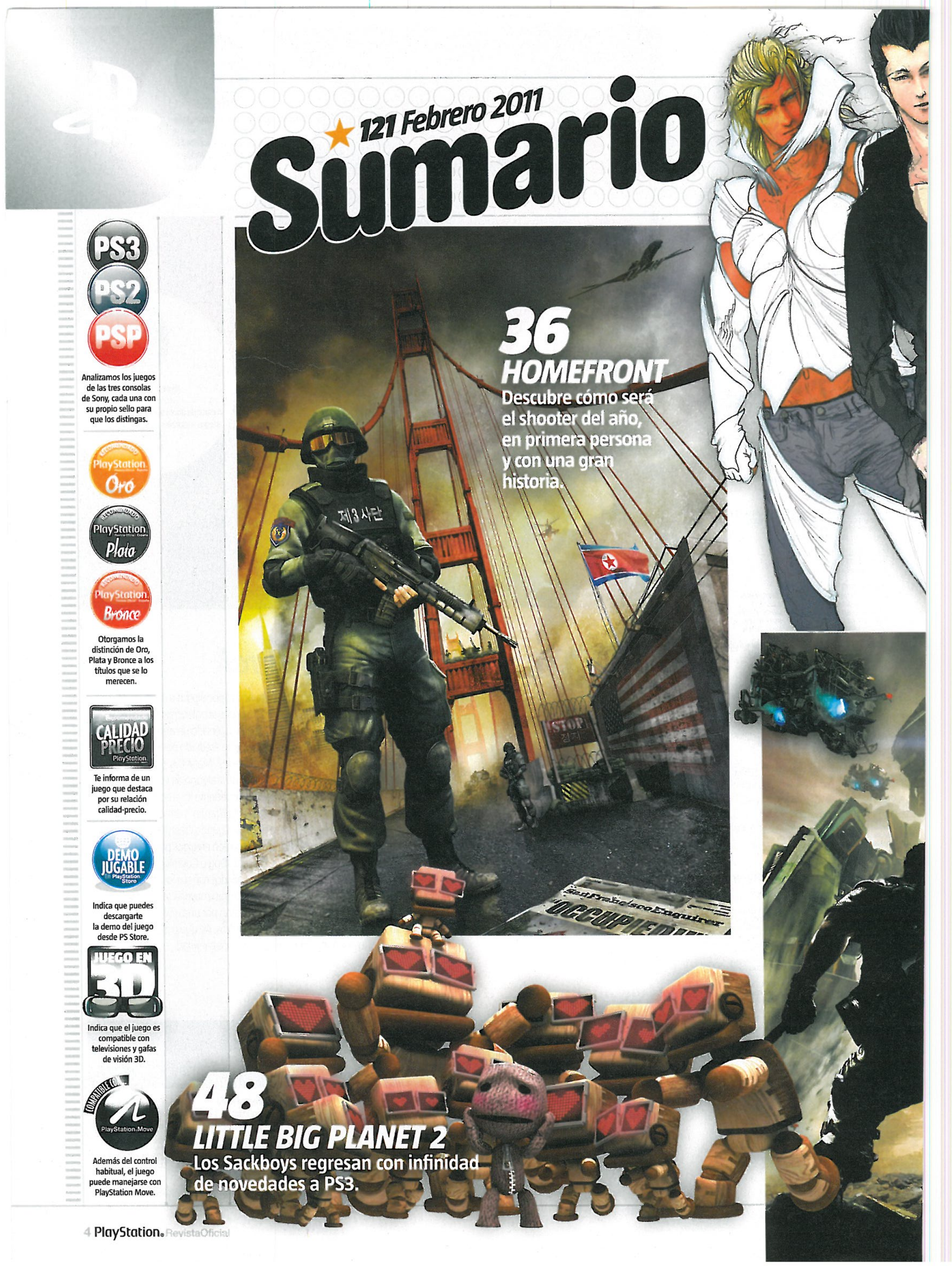
1º Javi «De Lúcar» Bautista
«Hablando de Move... Nunca pensé que este cacharrito me divirtiera tanto.»
Hay citas históricas más afortunadas que esta, pero te perdonamos.

2º José Manuel «Lloyd» Tornero
«Busco voluntarios para empezar a colonizar Marte.»
Así comenzaron las mejores sectas y todas acabaron mal...

3º Pedro «John Tones» Berruezo
«Cada vez que juego al Dead Space 2 me pongo melancólico.»
Sabemos que siempre te has sentido un poco necromorfo.

4º Sara «Sybil» Borondo
«Un juego sin cooperativo es como un jardín sin flores.»
No te preocupes, pronto tendrás partidas multijugador ;)

5º El Conde Nepomuceno
«Al paso que voy, en 2025 me habré pasado Demon's Souls.»
Céntrate chaval, eres un Jack of all trades, master of none.



★ 121 Febrero 2011
Sumario

PS3
PS2
PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

PlayStation Oro
PlayStation Plata
PlayStation Bronce

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

CALIDAD PRECIO PlayStation

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

DEMO JUGABLE PlayStation Store

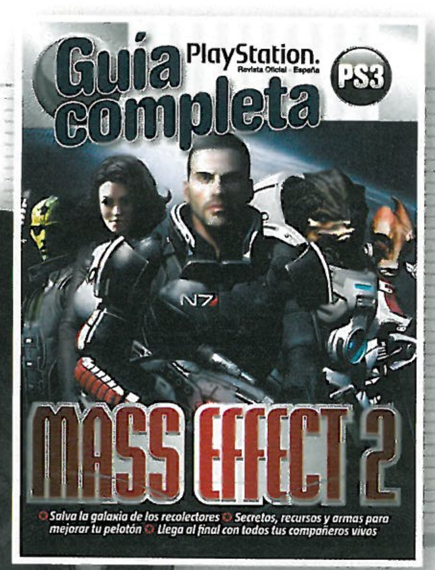
Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

JUEGO EN 3D

Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.

COMPATIBLE CON PlayStation Move

Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.



86 GUÍA COMPLETA MASS EFFECT 2

¡Salva la galaxia! Y llega hasta el final sin apenas despeinarte. Te contamos los secretos del título de EA.



108 ZONA VIP LARA

La cantante juega con nosotros a GH.

NEWS 6

LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

PS STORE 26

ANALIZAMOS TODOS LOS LANZAMIENTOS

REPORTAJES 36

LAS EXCLUSIVAS MÁS DESEADAS

TEST 48

TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN

VERSIÓN BETA 68

PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

CONSULTORIO 96

BUZÓN 97

PLAYSTYLE 101

HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

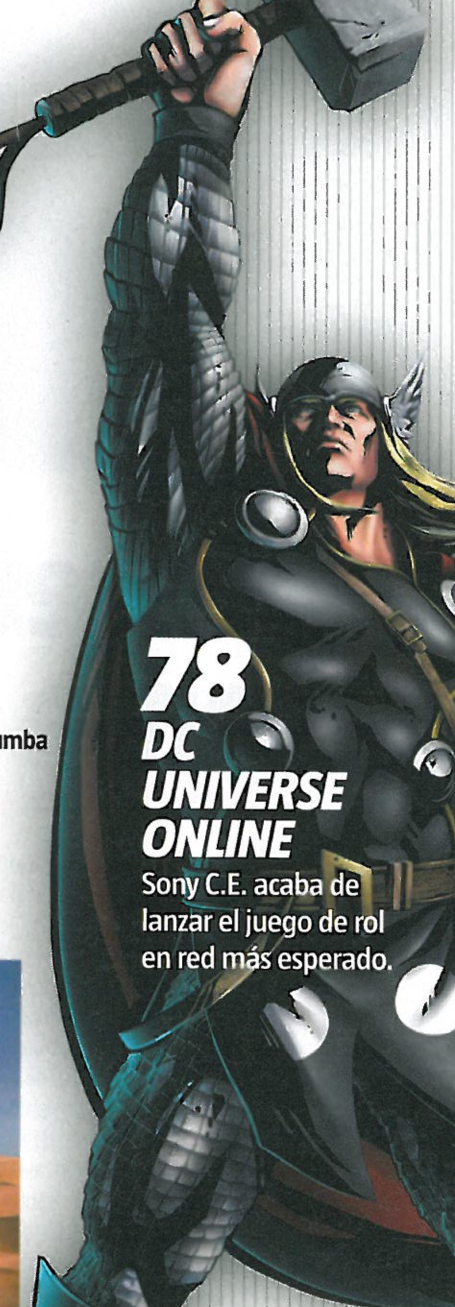
44 EL SHADDAI

Descubre un juego sorprendente, inspirado en un texto apócrifo de la Biblia.



68 KILLZONE 3

PS Move, 3D... Sony C.E. saca partido a todos los avances de PlayStation en esta nueva entrega.



78 DC UNIVERSE ONLINE

Sony C.E. acaba de lanzar el juego de rol en red más esperado.



10 UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

Te contamos cómo será el «nada decepcionante» regreso de Nathan.





Todo lo que necesitas para estar a la última





Así será el nuevo Tomb Raider

Primeras imágenes y detalles sobre el regreso de Lara



Un nuevo *Tomb Raider*, una nueva Lara Croft. El reinicio de la franquica más popular de **Eidos** viene acompañado de un nuevo enfoque jugable y con una Lara Croft más humana, que dejará de ser explotada como un objeto sexual. Hay que olvidarse de los orígenes de *Tomb Raider*, porque ahora estamos ante un videojuego que tiene bastante de *sandbox* pero con esos ingredientes de aventura y exploración que han dado sentido a la serie. Una jovencísima Lara de 21 años se encontrará perdida en una isla paradisíaca indefensa ante los peligros. El personaje comenzará con pocas habilidades, y en su deambular por la isla irá obteniendo movimientos nuevos para seguir avanzando. El juego ofrecerá un mundo abierto de grandes libertades dentro de los límites de la isla. Lara deberá poner en práctica sus dotes de supervivencia valiéndose de agua y comida en el día a día. En lo que respecta a la jugabilidad se elimina el sistema de fijación de objetivos, se ponen en práctica los campamentos para crear objetos y mejorar armas, y hasta se rumorea con modo multijugador gracias a una oferta de empleo de **Crystal Dynamics**. Este 2011 será el año de Lara Croft.



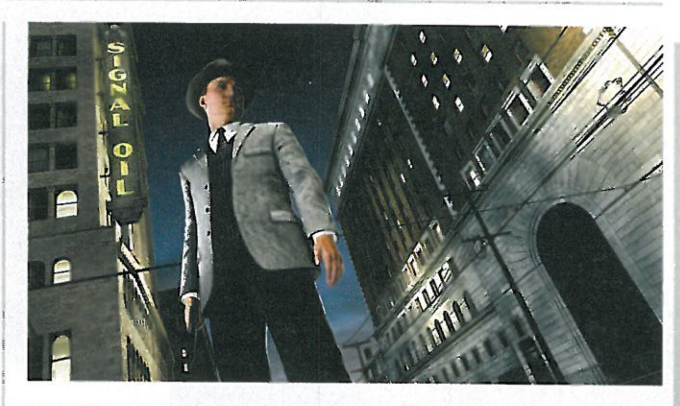




La pobre Lara podrá sufrir todo tipo de muertes violentas en la isla. Nuestra heroína favorita será más frágil que nunca.



Quedan ya como parte del pasado esas modelos exuberantes que volvían locos a los jugones varones. Ahora será una chica mas común.







En las escenas de investigación debemos recabar pistas para el caso. Los casos que componen la historia pueden ser resueltos de distintas formas.



¡Nuevas pantallas de L.A. Noire!

El **Team Bondi** está desarrollando para **Rockstar** un *sandbox* de época que pondrá en liza un elevado grado de investigación por encima de la acción que hemos visto en otras creaciones de mundo abierto, como *Red Dead Redemption* o *Grand Theft Auto*. Cole Phelps, un ex combatiente de la Segunda Guerra Mundial, vivirá entre el recuerdo de su pasado y un presente en el departamento de policía de Los Angeles de 1947. La novedosa tecnología *MotionScan* ofrecerá unas expresiones faciales de órdago dándonos la oportunidad de reinterpretar los gestos de los personajes durante el juego. Un homenaje al cine negro, un guiño a las novelas de detectives y una nueva dimensión *sandbox* es lo que nos espera.

News







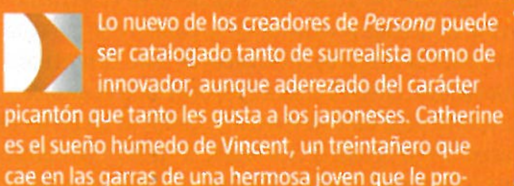
De nuevo contaremos con un amplio plantel de personajes para seleccionar, incluyendo los más famosos.

Naruto contraataca en PSP



El incombustible Naruto regresa a **PSP** con una nueva entrega de *Shippuden* subtitulada ***Kizuna Drive***. La mayor novedad de esta entrega, comparada con otras incursiones de la serie en la portátil, es la inclusión de un modo Multijugador -tanto cooperativo como competitivo-, *ad hoc* para hasta cuatro jugadores. Así se nos plantea un estilo de juego basado en equipos para sortear distintas misiones preparadas para varios participantes. Pero el jugador en solitario podrá embarcarse en el modo Historia con personajes exclusivos que aparecerán, nuevos *jutsus* y alguna sorpresa más en una amplia variedad de misiones. Volverán los gráficos *cel-shading*, las escenas heredadas del *anime*, un doblaje original japonés y hasta la presencia del *opening* cantado por el mismísimo Junko Takeuchi. Personajes como Naruto, Sakura, Kakashi o Shikamaru estarán listos para el lanzamiento del juego para esta próxima primavera en **PSP**.



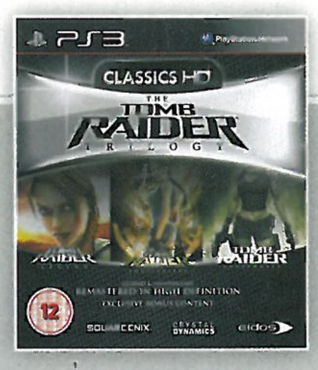


En las pesadillas debemos ascender por unas escaleras compuestas por cubos hasta lo más alto para escapar.

Y durante el día debemos relacionarnos con otros personajes y descubrir la identidad de la hermosa joven que nos hace la vida imposible.

Un delirio llamado Catherine PS3

Lo nuevo de los creadores de *Persona* puede ser catalogado tanto de surrealista como de innovador, aunque aderezado del carácter picantón que tanto les gusta a los japoneses. Catherine es el sueño húmedo de Vincent, un treintañero que cae en las garras de una hermosa joven que le provocará todo tipo de pesadillas. Así, saltando de fases durante el día -más enfocadas a la conversación-, junto con las fases de la noche, -con plataformas y acción con bastante de *puzzles*-, debemos resolver el misterio que encierra la joven. Si quieres ser el primero en probarlo, tendrás una *demo* muy pronto.



TOMB RAIDER EN HD

La buena de Lara Croft se suma a la moda de la alta definición para protagonizar un nuevo recopilatorio. ***Tomb Raider Trilogy*** ofrecerá, en un solo disco, las entregas *Tomb Raider: Anniversary*, *Legend* y *Underworld*, adaptadas las dos primeras a la alta definición y los tres juegos con soporte para trofeos. Ya no tendrás excusa para revivir las mejores aventuras de la antigua Lara Croft aprovechándote de los últimos avances técnicos. El 22 de marzo en exclusiva para **PlayStation 3**.



RETORNO A SILENT HILL

El nuevo *Silent Hill* de **Konami** finalmente adoptará el nombre de ***Silent Hill: Downpour***, dando una gran importancia al agua en la historia. El juego nos transladará a una zona exclusiva de la ciudad y con un sistema de metro para desplazarnos más rápidamente. Se ha optado por dar mayor libertad al jugador, pero se ha suprimido el inventario de armas para potenciar el miedo sobre la acción.



MEDIAMARKT ESTRENA MEDIA DOWNLOAD

La empresa alemana MediaMarkt acaba de lanzar su plataforma de juegos llamada ***Media Download***. En ella los usuarios podrán descargar -previo pago- todas las novedades del mercado en juegos para ordenador, de una forma rápida y sencilla. El sistema ofrece 300 juegos de todos los géneros y hasta títulos On-line gratuitos.

Ya a la venta en GAME

18 www.pegi.info

ISAAC LLEVA EL TERROR AL ESPACIO.

La pesadilla ha vuelto. Pero esta vez, Isaac está al mando. Con nuevas armas y habilidad en gravedad cero, ahora es el momento de que sus enemigos sientan el miedo.

DEAD SPACE 2

A la venta 27.01.11

deadspace.es

DESCÁRGATE YA LA DEMO





Compra Dead Space 2 Limited Edition para PS3 y recibe gratis Dead Space Extraction para PlayStation MOVE*.



* Válido hasta final de existencias.

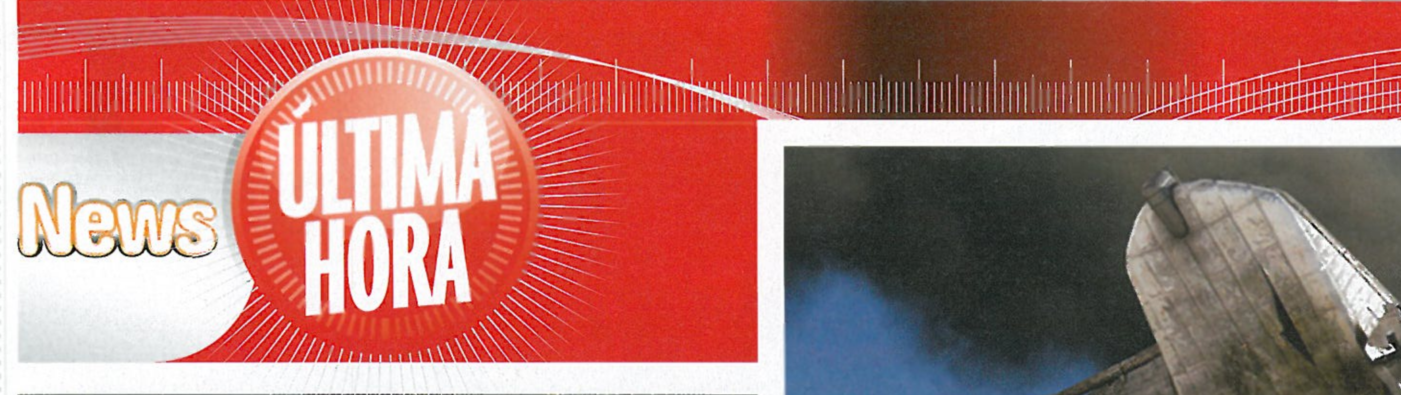








VISCERAL GAMES







COMPAÑEROS DE AVENTURAS

Aunque finalmente el juego no vaya a contar con cooperativo en la Campaña, sí que Nathan se verá acompañado por otros personajes a lo largo de su aventura.





Compañía
Sony C.E.
Programador
Naughty Dog
Género
Aventura

Uncharted 3 Drake's Deception

Toneladas de arena de inmensa calidad bajo el talento de Naughty Dog

El elegante regreso del mayor exponente de aventura que hoy existe en el sector del videojuego, la serie *Uncharted*, inundó con toneladas de arena el anuncio de la tercera entrega, subtitulada ***Drake's Deception***. En las últimas semanas **Naughty Dog** y **Sony** han brindado material *in-game* y sabrosa información sobre el juego. La trama nos sitúa un año después de su antecesor, con un Nathan que se embarca en un viaje por Europa y Oriente Medio descubriendo pistas que le conducirán a una legendaria ciudad perdida que yace sepultada en el corazón del desierto de Al-Khalí, conocido como la Atlántida de las Arenas. En esta ocasión Nathan estará casi siempre acompañado por otro personaje, tanto por nuevas incorporaciones como por viejas glorias que se recuperarán. En todo caso el juego no tendrá ningún tipo de cooperativo en el modo Historia, aunque se mantendrá la faceta multijugador de la última entrega. Este acompañamiento de otros personajes asegura una mayor profundización en la personalidad de cada uno de estos compañeros, potenciando la relación de cada uno de ellos con Nathan. La inmensidad del desierto asegura una lucha por la supervivencia mayor, con tormentas de arena, la sensación de estar perdido en un mundo más abierto y, en general, un hilo mucho más fino entre la vida y la muerte. En lo que respecta a la jugabilidad se ha observado un mayor número de acciones en el combate cuerpo a cuerpo, pudiendo pelear con varios oponentes al mismo tiempo. Técnicamente seguirá moviéndose por soberbios escenarios repletos de detalles y con una mayor interacción del protagonista con el entorno. Si el uso del agua había sido sublime con *El Reino De Los Ladrones*, ahora le toca el turno a la arena y al fuego, dando unos efectos gráficos más propios de una película de animación. Todavía quedan en el aire muchas incógnitas, como la posible compatibilidad con *Move* o la variedad de escenarios. La nueva joya del género llegará el 1 de noviembre. DaWei





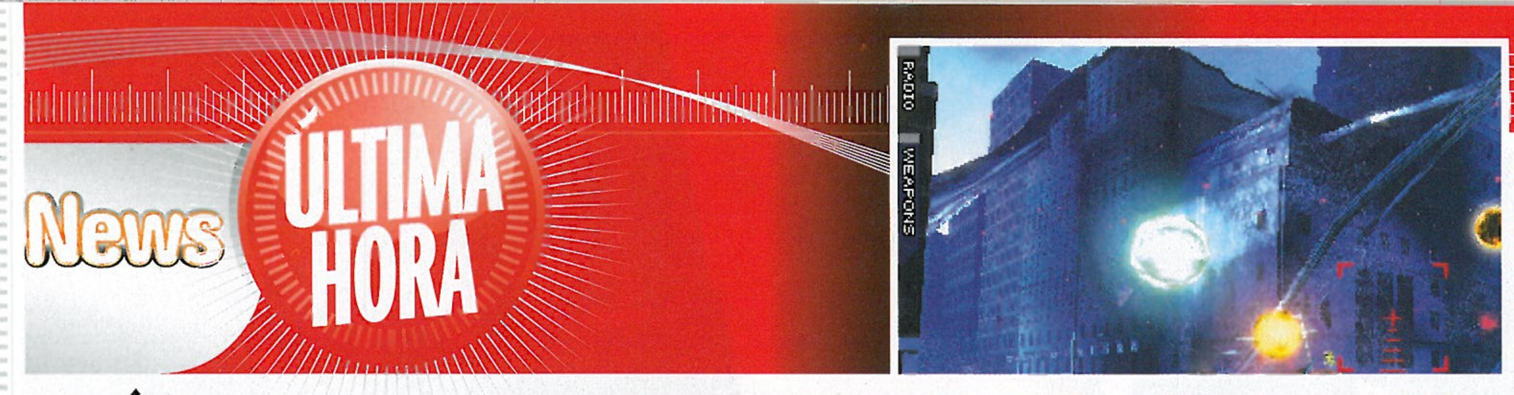
UN DESAFÍO REPLETO DE ARENA Y CONSPIRACIONES

El mundo ofrecido en Drake's Deception se sentirá mucho más abierto comparado con las anteriores entregas. La sensación de estar perdido en la inmensidad de un océano de arena será increíble.

Sencillamente impresionantes los efectos del fuego durante el nivel mostrado en una estructura en llamas. Las animaciones también son de enorme calidad.

El juego seguirá ofertando Multijugador cooperativo y competitivo como en el segundo juego, aunque se prometen mejoras en este aspecto.

Queda por desvelar cómo hará nuestro protagonista sus características acrobacias en el desierto, aunque seguramente Naughty Dog tenga excelentes ideas al respecto.



LOS ORÍGENES DE AYA





PARASITE EVE (1998).
La primera entrega se presentó como un juego de estrategia, terror, acción y, además, con ciertos toques de RPG. Lamentablemente no llegó a nuestro país.



PARASITE EVE II (2000).
Continuando la historia donde terminó la entrega original, el juego de Squaresoft se pasó al llamado género Survival Horror y, esta vez, sí llegó al mercado español.



La acción será continua en The 3rd Birthday. Superado un duelo, toma aire y prepárate para el siguiente...







Compañía
Square Enix
Programador
Square Enix
Género
Acción

The 3rd Birthday

Tu PSP echará humo con el regreso de Aya Brea y su «séquito» de Twisted

Han pasado tantos años desde aquel sorprendente juego terrorífico que **Squaresoft** trajo a España, que jamás hubiéramos imaginado que la compañía estuviera dándole al coco a una tercera secuela (en territorio PAL, la segunda, ya que la primera entrega no llegó a nuestro país). Y, desde que anunció su lanzamiento para la primavera de este año, no hemos parado de mordernos las uñas pensando en cómo hará su regreso Aya Brea (la protagonista) en un nuevo formato portátil. Con nombres como Yoshinori Kitase (*Final Fantasy*), Hajime Tabata (*Crisis Core, Final Fantasy*) o Tetsuya Nomura (*Kingdom Hearts*) no nos cabe duda de que estará hecho con la delicadeza y la magistral sabiduría que los respalda en esto del arte poligonal. Si la entrega de 2000 abarcaba el género del *Survival Horror,* ahora los desarrolladores se han pasado a la acción -con ciertas dosis de *RPG*- para enfrentar a Aya, ex-miembro de la policía de Nueva York, a unas nuevas bestias llamadas *Twisted* (recordemos que la muchacha ya las pasó canutas con las *Mitocondrias*...). Para ello, no sólo contará con armamento de nueva generación, sino también con una habilidad *-OverDive-* que le permite meterse en el cuerpo de otras personas con el fin de sacar partido estratégico en los duelos cuerpo a cuerpo. Asimismo, podrás personalizar las habilidades de combate de la protagonista utilizando el sistema de ADN. Gráficamente, por lo que hemos podido ver, respeta la ambientación que tanto nos gustó antaño, con un diseño de criaturas inimaginables, algunas abominables y otras sacadas del mismísimo averno. La trama de ***The 3rd Birthday*** no decepcionará, ni siquiera al propio Hideaki Sena (autor de la novela *Parasite Eve* -1995- que inspiró tanto a juegos como película), pues contiene los argumentos necesarios como para crear las sensaciones que tan aclamadas fueron antaño: suspense y terror a partes iguales. Buenos gráficos, acción a raudales, buena historia... Todo apunta a que será el juego del año para **PSP**. Anna





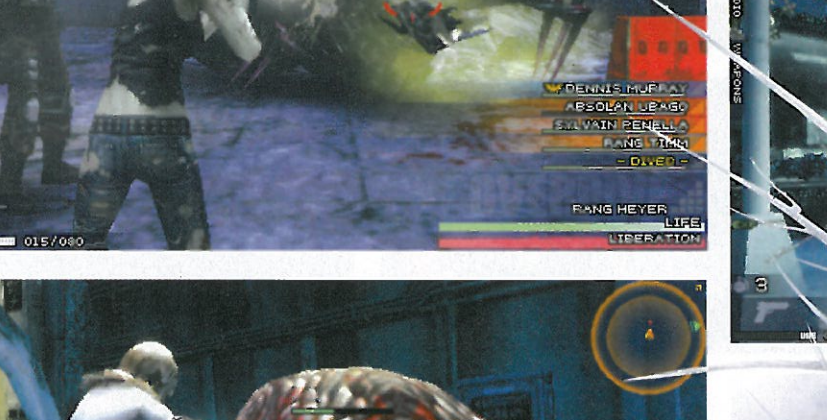
Aya contará con armamento de todo tipo para derrotar a los «casi» invencibles Twisted, que han invadido la ciudad de Nueva York.

Podrás persolizar las habilidades de combate de la protagonista utilizando el sistema de ADN.



Los Twisted son las criaturas amorfas y abominables que Aya deberá aniquilar. Si las Mitocondrias fueron duras de pelar, los Twisted no se quedan cortos.









Algunos atuendos de Aya Brea, como el de Mamá Noel, nos han sorprendido bastante. Esperemos que tenga una explicación...





AYA CUENTA CON LA HABILIDAD «OVERDIVE» QUE LE PERMITE METERSE EN EL CUERPO DE OTRAS PERSONAS

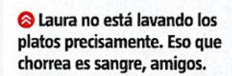












Laura no está lavando los platos precisamente. Eso que chorrea es sangre, amigos.





Castlevania Lords Of Shadow

Konami revela dos futuros contenidos descargables para el juego de Mercury Steam. Prepárate para descubrir la verdad sobre Gabriel.



Compañía **Konami**
Programador **Mercury Steam**
Género **Acción**



El sorprendente epílogo de *Castlevania Lords Of Shadow* dejó a más de un jugador con la ceja levantada y con un buen puñado de enigmas por contestar. Posiblemente encontraremos las respuestas a todas ellas en los dos contenidos descargables que preparan **Konami** y los españoles **Mercury Steam**. Agarraos, que son fuertecitos.

El primero de ellos, ***Reverie***, llegará este mismo febrero. En él, Gabriel retornará al Castillo para ayudar a Laura, aquella misteriosa vampira aficionada al ajedrez que todos recordaréis bien. En este *DLC* la ayudaremos a destruir el Mal que sigue latiendo entre los muros de la fortaleza de piedra, pese a la muerte de Carmilla, su diabólica inquilina. Aunque **Konami** no ha desvelado cuánto costará este *DLC*, sí nos ha proporcionado unas cuantas pantallas que muestran el trabajo en equipo entre Gabriel y la moza vampírica.

Un poco más tarde, hacia el mes de Abril, llegará **Resurrection**, el segundo y más revelador de los contenidos descargables. En él descubriremos más sobre el destino final de Gabriel, ya que la acción arrancará justo donde acabó *Lords Of Shadow*. No es cuestión de destripar el final del juego, pero si te acabaste el título de **Mercury Steam**, ya te puedes imaginar por dónde irán los tiros. Además de ser mucho más extenso que ***Reverie***, ***Resurrection*** nos ofrecerá además una épica batalla final con un enemigo que nos dejará boquiabiertos. ¿Más pistas? Uno de los bocetos que nos han enviado desde *Konami* se titula *La Máquina del Tiempo*, mientras que otros muestran a unos rejuvenecidos Zobek, Cornell y Carmilla. Unid cabos. Si el *Lords Of Shadow* original ya era notable, con estos *DLC* puede alcanzar la categoría de incunable. A ver quién aguanta la espera. *Nemesis*



¿Una máquina del tiempo? ¿Un Zobek rejuvenecido? ¿Una Carmilla prevampírica? La que se va a liar, oiga...





La historia se centra en la «duodécima» batalla entre Cosmos y Caos.





Se han incluido nuevas invocaciones, así como el modo de apoyo, que te permite llamar a aliados para que te ayuden durante el combate.



Compañía **Square Enix**
Programador **Square Enix**
Género **Lucha/RPG**

Dissidia 012 Final Fantasy

La historia interminable en forma de RPG continúa su andadura en PSP



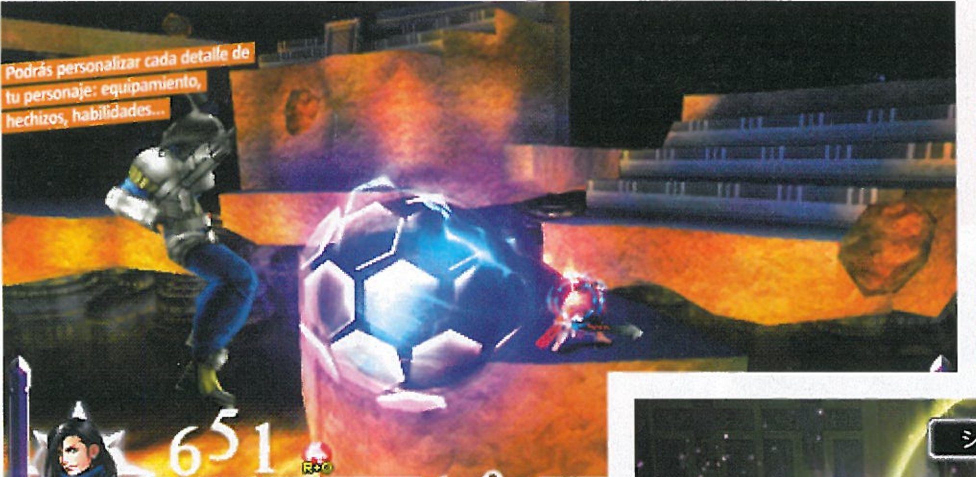
El éxito que supuso aquel híbrido de lucha y *RPG*, con *Final Fantasy* como telón de fondo, que **Square Enix** ideó para la portátil de **Sony** ha supuesto la creación de una segunda entrega. Quizá los más puristas no estén dando saltos de alegría, pues preferirían un *FF* en estado puro, pero con diplomacia se alegrarán de poder zambullirse de nuevo en el ideal universo que la compañía creó hace ya más de dos décadas.

Si ya en la primera entrega fuimos testigos de la guerra entre Cosmos y Caos, de nuevo tendremos que intervenir en tan cruenta lucha. Y para darle un toque de novedad, y que no parezca lo mismo, los desarrolladores han añadido nuevos modos de juego (y opciones multijugador), objetos, trajes alternativos, diferentes elementos de batallas y, por supuesto, nuevos personajes de la serie como Kain (*FFIV*), Lightning (*FFXIII*), Tifa y Laguna Loire (*FVIII*), y Vaan (*FFXII*). Así, por ejemplo, será un verdadero gustazo poder controlar de nuevo a la habilidosa y ágil Lightning, diestra con la espada y con ciertas «habilidades especiales» o a Kain, el genio de los combates aéreos. Asimismo, podrás personalizar y adaptar cada detalle de tu personaje, como su equipamiento, hechizos y las habilidades (además, se han creado nuevas invocaciones). Pero lo mejor de todo es el nuevo modo de apoyo, que te permitirá llamar a aliados durante el combate para darles órdenes de manera temporal.

La historia de ***Dissidia 012***, que gira en torno a la «duodécima batalla» entre Cosmos y Caos, alcanzará más de 100 horas de juego. Así que prepárate y coge fondo para disfrutar de las extensas secuencias de introducción y de las múltiples batallas por turnos a las que deberás hacer frente.

Visualmente mantiene la fantasía de la franquicia, así como una excelente calidad gráfica que lleva al límite las posibilidades de **PSP** y que no defraudará a los amantes de *FF*. *Anna*





Podrás personalizar cada detalle de tu personaje: equipamiento, hechizos, habilidades...

NUEVOS PERSONAJES

Al gran elenco de personajes de la primera entrega, aparecida en primavera de 2009, se suman: Kain (FFIV), Lightning (FFXIII), Tifa y Laguna Loire (FVIII), y Vaan (FFXII).

Kain (personaje de FF IV) es una de las nuevas incorporaciones en Dissidia 012, destaca por su manera «aérea» de luchar.



La sangre será tan abundante que exagerará los combates. En esta ocasión los enemigos no se limitarán a saltar por los aires.







Warriors Legends Of Troy

Acción táctica de tintes épicos en luchas violentas por el amor de una mujer y el respeto divino

PS3

Compañía
Tecmo Koei
Programador
Koei Canadá
Género
Acción táctica

Aquiles
En la mitología griega era conocido como «el de los pies ligeros», el más veloz de los hombres.

A LA VENTA EL 25 DE FEBRERO

Los creadores de *Dynasty Warriors*, **Tecmo Koei**, están especializados en el género del *Hack and Slash* masivo japonés. Ahora, desean poner en práctica toda su experiencia en el género para abrazar un nuevo *Hack and Slash,* pero en esta ocasión dentro del contexto occidental. ***Warriors Legends Of Troy*** es una historia de héroes invencibles y de pueblos enfrentados por el amor de una bella mujer. Inspirado directamente en el poema épico de *La Iliada*, el Dios Zeus gobierna sobre inmortales y hombres, en plena lucha sin tregua entre los griegos y los troyanos. A nuestra disposición tendremos la posibilidad de jugar la Campaña bajo dos argumentos diferentes: uno encarnando a Héctor, con los troyanos, y otra con Aquiles junto con los griegos. Además, conforme la aventura prospere, otros personajes legendarios harán su aparición, sea en el bando de apoyo o como enemigos. Lejos de ser un juego del género sin más, **Koei Canadá** elevará el grado de violencia a lo más

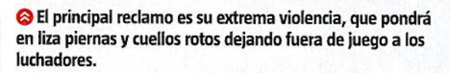


La carátula del título para PlayStation 3 nos desafiará a punta de espada para que compremos el juego.

alto, con sangre salpicando la pantalla, decapitaciones y desmembramientos a espadazo limpio. Y es que el sistema de combate contará con una amplia variedad de acciones a realizar, como agarres, lanzamientos, evasiones y hasta el uso de todo tipo de armas, tanto de corto como de largo alcance. Estas armas las podremos recoger del suelo o bien quitárselas a los enemigos. Como era de esperar, también deberemos luchar contra criaturas mitológicas enviadas por los Dioses y hasta con héroes invencibles que actuarán como jefes. Además, las violentas ejecuciones se apoyarán en secuencias de *Quick Time Events* que debemos solventar para acabar con nuestros más temidos rivales. Si la doble Campaña no es suficiente, se ofertará un modo Multijugador tanto cooperativo como competitivo, para hasta cuatro jugadores, con la inclusión añadida del *chat* de voz y de marcadores individuales y de equipo. Acción táctica masiva en grandes escenarios con un ***Warriors Legends of Troy*** que comenzará su andadura el próximo 25 de febrero.






El principal reclamo es su extrema violencia, que pondrá en liza piernas y cuellos rotos dejando fuera de juego a los luchadores.


El público estará sumamente cuidado en los escenarios gracias a las bondades del motor MME, que aboga por el realismo.

ESTILOS DE LUCHA

Estarán presentes todos los estilos de lucha que se mueven en este deporte con una IA única para cada luchador. Esto parece asegurar una gran profundidad de juego y una gama de posibilidades bien diferenciadas.







Compañía
505 Games
Programador
Kung Fu Factory
Género
Lucha



Supremacy MMA

505 Games nos ofrece su particular visión del espectacular y violento arte de las MMA, llevando este deporte a una nueva dimensión fiel a la realidad

Las *Mixed Martial Arts* (*MMA*) son uno de esos deportes que ofrecen una violencia totalmente única y realista. Tras el *MMA* de **EA Sports** o el *UFC* de **THQ**, un nuevo título de esta disciplina se está gestando para luchar por la supremacía en un deporte que cada día gana más seguidores. *Supremacy MMA* es la apuesta de **505 Games** en este particular campo, que cuenta con el trabajo de **Kung Fu Factory**, un estudio independiente especializado en juegos de lucha cuerpo a cuerpo que ya ha trabajado en el *UFC* original de Dreamcast o más recientemente en el *UFC Undisputed 2009*. Lo que prometen con su ***Supremacy MMA*** es una fluidez sin precedentes en los combates, un control intuitivo y una violencia realista que enmarca esa brutalidad característica de este deporte. Se podría decir que es tan realista como brutal, y tan fiel que se le permite sobrepasar fronteras. La utilización del motor gráfico *Million Monkey Engine* (*MME*), creado por el propio estudio, permite juego a 60 fps, una representación única del público, una IA con patrones propios para cada luchador y una experiencia, en definitiva, más inmersiva. Recogerá todos los estilos de lucha que se mueven en los círculos de este deporte, como el propio *Karate* o el *Muay Thai*, cada uno con sus propios movimientos, ataques y posturas. Los escenarios jugarán un papel diferenciador con un público que rozará con sus gritos a los luchadores en localizaciones tan dispares como un bar de mala muerte o una sala repleta de *glamour* y lujo inalcanzable. En última instancia estarán las temibles finalizaciones brutales, con roturas de piernas, brazos y cuellos. Lo que es posible en la realidad, es posible en el juego. En los próximos meses veremos hasta qué punto ***Supremacy MMA*** va en serio. DaWei









A la hora de finalizar enemigos podremos realizar un combo específico siguiendo las instrucciones de la pantalla.



La katana láser es nuestra principal arma, con un medidor de potencia que nos indica la energía que posee para realizar ataques.

El enfrentamiento con los jefes finales será espectacular, con amplios diálogos repletos de sentido del humor, pero también de cierto humanismo.

PS3

Compañía **Konami**
Programador **Grasshopper Manufacture**
Género **Acción**

No More Heroes
Heroes' Paradise

La obra cumbre de Suda51 renace en PlayStation 3 con suculentas novedades y el añadido de Move y la alta definición como reclamo

A ***No More Heroes*** se le podría catalogar como uno de esos títulos de autor que se aleja de los cánones impuestos, ensalzando ese olvidado arte del pixel. Aquí se ofrece un mundo retro con un prisma vanguardista. Suda51, el polifacético creativo tras el juego, ha plasmado sus gustos en **No More Heroes** sin importarle en absoluto lo que otros iban a pensar. Tras el exitoso paso del juego por Wii hace tres años, **Grasshopper Manufacture** lanza una nueva versión en clave de alta definición para **PlayStation 3**, con suculentas novedades. La más llamativa es la compatibilidad opcional del juego con *Move*, algo casi obligatorio dado que el juego original se basaba en los controles de Wii para pulir una excelsa jugabilidad. Además, se han incluido enemigos finales rescatados de la segunda entrega, *Desperate Struggle*, junto con todas las mejoras jugables introducidas de forma posterior. También se han incluido nuevos niveles no presentes en el juego original, con lo que estamos ante un juego más largo y pulido. Travis Touchdown, el *otaku* protagonista, se ha visto mejorado en sus animaciones y movimientos, aunque la ciudad que arropa al juego, la ficticia *Santa Destroy* sigue teniendo los problemas conocidos de vacío y escasez de detalles. En la misma podremos visitar tiendas de ropa, el gimnasio, un laboratorio, videoclubs y hasta la oficina de empleo, para conseguir dinero en todo tipo de trabajos. Estarán las misiones principales originales con esos enfrentamientos míticos con los asesinos, y hasta las secundarias repletas de sentido del humor. Además, la exuberante Sylvia Christel seguirá calentando al pobre de Travis con sus posturas y sus palabras. **Konami** finalmente traerá el juego a nuestro país en el segundo trimestre del año, un título mejorado y potenciado respecto a lo visto en Wii. *DaWei*




News
ÚLTIMA HORA
Heinrich irá ganando habilidades para desencadenar combos mucho más devastadores.
PS3
Compañía
Namco Bandai
Programador
Game Republic
Género
Acción
A LA VENTA EL 25 DE FEBRERO



UN EFICAZ TÁNDEM POR LA SUPERVIVENCIA



Habrá enemigos que con su propia presencia inviten a que salgamos corriendo, pero mucho mejor con la chica en brazos.

Será fundamental hacer buen uso de los hechizos de nuestra compañera.







GUSTO POR LO OBSCENO: VIOLENCIA «A SACO»

Namco Bandai ha querido alejarse un poco de otros exponentes del género creando uno de los títulos más violentos hasta la fecha. Las decapitaciones, roturas de huesos y desmembramientos serán la salsa habitual en este infernal menú.

Knights Contract

Imaginación medieval revestida con fantasía japonesa y a tope de violencia

El género del *hack and slash* goza de una excelente salud en la actual generación de consolas, con exponentes de nivel como *God Of War 3*, *Bayonetta* o *Darksiders*. **Namco Bandai** también quiere contribuir a la causa del género y va a lanzar muy pronto su esperado ***Knights Contract***. El título recoge lo mejor del *hack and slash* y lo reviste de violencia sin parangón, en una zona germánica del medievo invadida por seres del averno, con bastante de imaginario grotesco heredado de la fantasía japonesa. Nosotros adoptaremos el papel de Heinrich, un caballero germano que fue maldecido dándole la inmortalidad durante una reciente caza de brujas. La bruja que le causó dicha maldición es Gretchen, que clama venganza contra el Dr. Fausto, quién comandó la masacre de brujas en el pasado. Ahora, Gretchen manejará a su antojo a Heinrich con la promesa de despojarle de dicha maldición si le ayuda a llegar hacia su principal enemigo. Tal como pasaba con *Enslaved*, aquí se abre de nuevo una amistad interesada entre dos seres que se necesitan entre sí para alcanzar su objetivo. Tomaremos el control directo sobre Heinrich, mientras que Gretchen será manejada por la CPU de una manera bastante acorde. La gracia del asunto es que nosotros seremos inmortales, pero la bruja no, y si ella fallece en la aventura, nuestra misión habrá acabado. Así, además de lidiar contra todo tipo de criaturas, también debemos echar un ojo a Gretchen, quién nos apoyará con sus hechizos elementales y también se ocupará de sanarnos. Podremos ejercer sobre ella órdenes sencillas de apoyo en la batalla, y también cogerla en brazos en ciertos momentos de huida. Aunque el juego bebe directamente de otros títulos, sí que plasma su propia personalidad en la desmesurada violencia que ofrece, con brutales finalizaciones apoyándose en *QTE* y en diferentes *combos*. Mucha sangre y exageración en ambiente medieval nos espera con la llegada de ***Knights Contract*** el próximo 25 de febrero. *DaWei*





CÓMIC INTERACTIVO

Los amantes de los cómics que han dado vida a los personajes de Marvel van a poder disfrutar de la presencia de sus héroes favoritos en el videojuego. Sea de forma jugable o como personajes secundarios, podrán contemplarlos en plena acción.



Para los enemigos más peligrosos -y grandes- será aconsejable rodearse de otros héroes para salir victorioso.



Gracias a los X-Genes que consigamos podremos ir madurando las habilidades de nuestro héroe favorito. Además, si tomamos las acertadas decisiones y cumplimos objetivos, iremos consiguiendo poderes exclusivos de otros personajes.



Compañía
Activision
Programador
Silicon Knights
Género
Acción



X-Men Destiny

Los eternos héroes de Marvel vuelven a la carga en un título de acción muy particular donde las decisiones morales determinarán sus destinos

Uno de los atractivos que se esperaban en la **Comic Con** de Nueva York fue la presentación en sociedad del nuevo ***X-Men Destiny***, un nuevo giro a los juegos de acción que ya han protagonizado los héroes de **Marvel** en otras incursiones. **Activision** ha encargado el desarrollo a **Silicon Knights**, reconocidos por su excelente trabajo en *Eternal Darkness* y por su incomprendido *Too Human*. Lejos de ofertar un videojuego que explote sin más a estos reconocidos personajes, se ha decidido ofrecer una jugabilidad que combine acción y aventura pero con una ventana moral muy destacada. De hecho, durante el juego tendremos que lidiar con decisiones morales que van a cambiar no sólo el transcurso de la historia, sino también el crecimiento de los personajes. Los «momentos decisivos» pondrán al jugador en aprietos morales en un elaborado argumento ideado por Mike Carey, el autor de la famosa colección de cómics ***X-Men Legacy***. Parece que el peso de la historia recaerá en el hijo de un *X-Men* que odia a muerte a los propios mutantes, aunque a lo largo del juego podremos tomar el control de hasta tres *X-Men*. El resto de personajes reconocidos del universo **Marvel** van a estar presentes, sea como personajes secundarios o controlables. De momento, se ha confirmado la presencia de Magneto, Gambit, Quicksilver y Surge, aunque a buen seguro se irán desvelando más nombres familiares. El juego también se apoyará en los llamados *X-Genes* que nos permitirán personalizar a nuestros personajes, haciéndoles progresar en sus habilidades y creando un ser poderoso a nuestro gusto. De hecho, estos genes los podremos encontrar según nuestras decisiones e incluso tomarlos prestados de otros personajes. El juego tiene previsto ver la luz durante este 2011. *DaWei*



PlayStation®Plus
TARJETAS PREPAGO
50 20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS CONTENIDOS Y VENTAJAS EXCLUSIVAS CON PLAYSTATION PLUS.
Suscríbete a PlayStation Plus y disfruta de todas esas ventajas.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Hazte con ellas de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 o 50 euros y olvídate de la tarjeta de crédito. Si ya eres parte de PlayStation Plus tendrás nuevos títulos de PSN, minis y clásicos de PS One gratuitos, avatares, temas dinámicos, complementos y actualizaciones automáticas para juegos, descuentos en PlayStation Store y además, versiones beta, acceso a nuevas demos antes que nadie, y pruebas de juego completo antes de comprarlo.
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
* Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago. Tanto PlayStation®Network como PlayStation®Store están sujetas a los condiciones de uso y no están disponibles en todos los idiomas y países. Para obtener más información, consulta eu.playstation.com/terms. Los usuarios menores de 18 años deberán contar con consentimiento paterno.
€50
PlayStation Network
PlayStation®Network
Precio de suscripción por un año: 49,99 €. 90 días: 14,99 €. Más información en http://es.playstation.com/playstationplus/
SONY
make.believe

PlayStation Store



Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...



Demos de PS3



1. PLANET MINIGOLF MOVE



2. DEAD SPACE 2



3. LITTLE BIG PLANET 2



4. MASS EFFECT 2

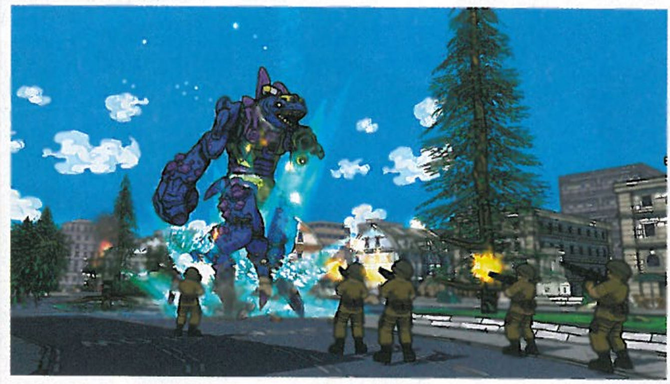


5. KUNG FU LIVE

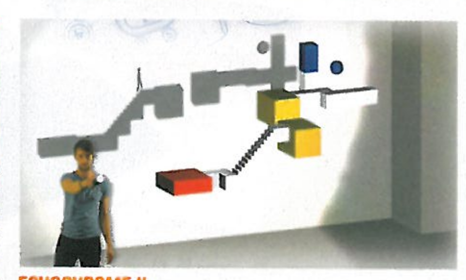


6. TV SUPERSTARS

Juegos descargables de PS3



EAT THEM!
SONY C.E., 7,99 €.
Recogiendo el testigo del mítico Rampage, encarna a un gigantesco monstruo y siembra el terror y el caos entre los habitantes de una ciudad.



ECHOCHROME II
SONY C.E., 12,99 €.
Utiliza el mando de Move como si de una linterna se tratase para ir abriendo el camino al pequeño protagonista del juego.

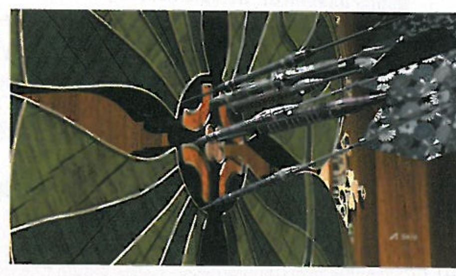


BLOKUS
GAMELOFT, 4,99 €.
Uno de los juegos de puzzle más adictivos de los últimos tiempos da el salto a PlayStation 3.

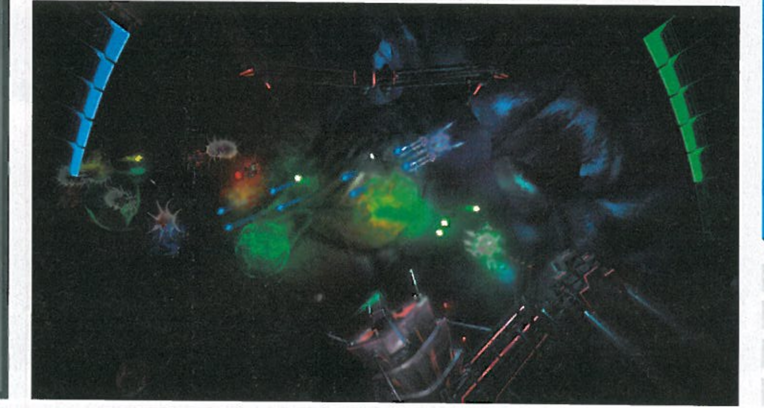


PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO HD
UBISOFT 14,99 €.
Llega a la tienda la secuela de las aventuras remasterizadas del príncipe árabe.

TOP DARTS
SONY C.E., 7,99 €.
Una de las pocas disciplinas deportivas que quedaban por llegar a PS3, los dardos, en tu consola.



MICROBOT
ELECTRONIC ARTS, 7,99 €.
Una nueva alternativa dentro del género de los shooters de acción pura y dura.



Más Descargables

1. DREAM CHRONICLES 9,99 €.
2. ASSASSIN'S CREED: ASCENDANCE MOVIE 1,99 €.
3. HUSTLE KINGS 7,99 €.
4. MAGIC THE GATHERING: DUELS OF THE PLANESWALKERS 8,99 €.
5. RISK: FACTIONS 9,99 €.
6. TIME MACHINE: ROGUE PILOT 6,99 €.
7. BUZZ! QUIZ PLAYER gratis.
8. MAG 29,99 €.
9. TETRIS 9,99 €.
10. PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS 14,99 €.
11. PROTOTYPE 39,99 €.

Contenido adicional para tus juegos de PS3



COSTUME QUEST - GRUBBINS ON ICE 3,99 €.



LOS SIMS 3 PACK DE PEINADOS 9,99 €.



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 VIETNAM 12,99 €.



MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM - MAJIN CHALLENGE PACK 1,99 €.

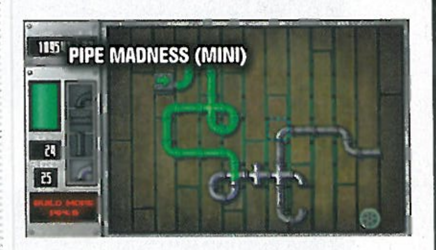


THE FIGHT - DUKE CHARACTER PACK 1,49 €.

Más Complementos

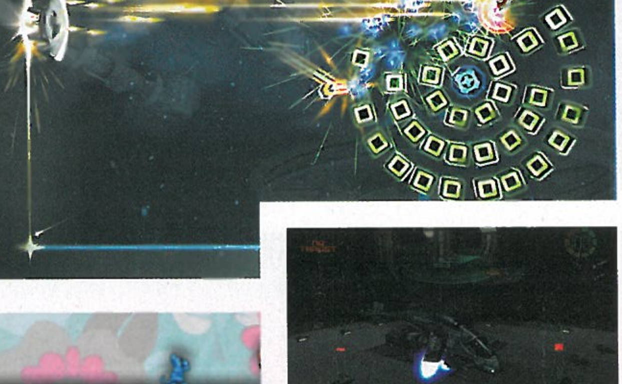
1. DEF JAM RAPSTAR – STIEBER TWINS – MALARIA (1,49 €)
2. FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE – TOKI (3,59 €)
3. LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT – KANE AND LYNCH CHARACTER PACK (GRATIS)
4. LOS SIMS 3 – ULTRA LOUNGE SET (9,99 €)
5. NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT SUPER SPORTS PACK (6,99€) BUGATTI VEYRON (2,99€) GUMPERT APOLLO (2,99€) PORSCHE 911 GT2 (2,99€)
6. RUSE – THE MANHATTAN PROJECT PACK (6,99 €)
7. SUPER STREET FIGHTER IV – ULTRA BRAWLER PACK (3,99 €)
8. WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011 – WWE DISCOUNT PACK 1 (5,49 €)
9. STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA 2 – COSTUME PACK 1 (0,99 €)
10. ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD – MONT ST. MICHAEL ANIMUS UPDATE PACK (GRATIS)
11. MONOPOLY STREETS – STRATOSPHERE CITY (6,99 €)
12. STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA 2 – ENDOR LEVEL PACK (0,99 €)

PlayStation Plus



PIPE MADNESS (MINI)





G-POLICE (CLÁSICO DE PSONE)



KAHOOTS (MINI)



SAMURAI SHODOWN

Pruebas de juegos completos

1. BORDERLANDS

Temas dimámicos y avatares especiales

1. TEMA DE FUEGO
2. TEMA DEL AÑO CHINO DEL CONEJO
3. AVATARES DE EAT THEM!
4. AVATARES DE SSF IV

Ofertas Especiales

1. CHAT EN DIRECTO DE PLAYTV 25% DESCUENTO HASTA 6-07-2011
2. BREATH OF FIRE (PSP): 40% DE DESCUENTO
3. DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER 40% DESCUENTO
4. MEGA MAN MAVERICK HUNTER X 40% DESCUENTO
5. MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE 20% DESCUENTO
6. FATE/UNLIMITED CODES 60% DESCUENTO
7. POWER STONE COLLECTION 40% DESCUENTO
8. CAPCOM CLASSICS COLLECTION RELOADED 40% DESCUENTO
9. CAPCOM PUZZLE WORLD 40% DESCUENTO
10. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX 40% DESCUENTO

Juegos descargables de PSP



THE RED STAR
2K Games, 17,99 €.



PRINNY 2
NIS, 29,99 €.



BAKUGAN: D.O.T.C.
Activision, 24,99 €.

EVERYBODY'S STRESS BUSTER
Sony C.E., 7,99 €.



Demos PSP





1. LORD OF ARCANA

Minis



1. FARM FRENZY
2,99 €.



1. FAMILY GAMES
3,99 €.



1. SHAPO
3,99 €.



1. I MUST RUN!
2,99 €.



1. DR. MINIGAMES
2,99 €.



1. SKY FORCE
2,99 €.

Neo Geo Station

PSP

1. ALPHA MISSION II 6,99 €.
2. ART OF FIGHTING 6,99 €.
3. SAMURAI SHODOWN 6,99 €.
4. KING OF FIGHTERS´94 6,99 €.
5. METAL SLUG 6,99 €.

PS3

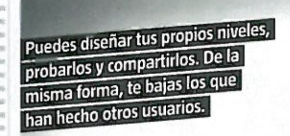
1. ALPHA MISSION II 8,99 €.
2. ART OF FIGHTING 8,99 €.
3. LEAGUE BOWLING 8,99 €.
4. BASEBALL STAR PROFESSIONAL 8,99 €.
5. FATAL FURY 8,99 €.
6. MAGICIAN LORD 8,99 €.
7. METAL SLUG 8,99 €.
8. SAMURAI SHODOWN 8,99 €.
9. SUPER SIDEKICKS 8,99 €.
10. KING OF FIGHTERS ' 94 8,99 €.



3,323,84
NIVELES Y SUMANDO*
7
www.pegi.info
LittleBIG Planet 2
EL MUNDO ENTERO ESTÁ CREANDO JUEGOS PARA TI.
Rio Carnival Dance-Off
creado por Wexfordian
Rogue Panda Rescue
creado por Jackofcourse
La rebelión de las fallas
creado por Vdoble23
69,99€
Reserva Little BIG Planet 2 y ahorra 20€*
*Para más información consulta www.playstation.es
BREAKING NEWS
VIVE MILLONES DE AVENTURAS EN LAS QUE DISFRUTARÁS DE INFINITOS JUEGOS DE PLATAFORMAS, CARRERAS, PUZZLES Y MUCHOS MÁS. CON LITTLE BIG PLANET 2
ESCUBRIRÁS QUE EL MUNDO ESTÁ LLENO DE COSAS QUE INSPIRAN NUEVOS JUEGOS.
¿QUÉ TE INSPIRARÁ A TI PARA CREAR EL TUYO?
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO
LITTLEBIGPLANET.COM
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe



Analizamos todos los lanzamientos







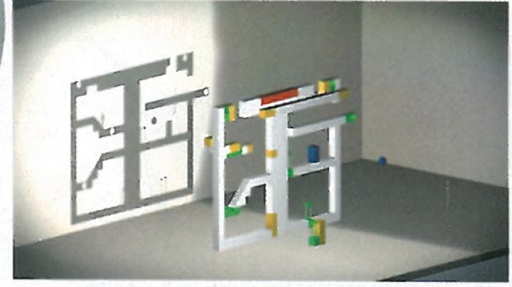
12,99 €

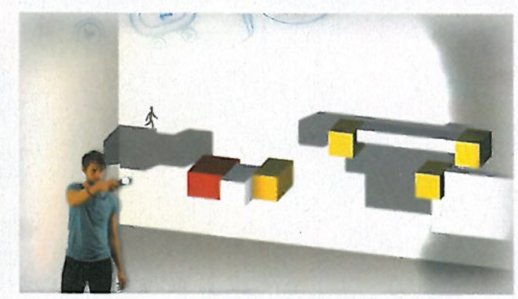




Género **Puzzle**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Sony Japan**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**

CÓMO SE JUEGA





Resolver cada nivel puede ser todo un ejercicio plástico y rítmico mientras encuentras el camino a la salida. Puro placer visual y de juego.

Túneles, esferas que sirven para rebotar e impulsar al muñeco y agujeros para acceder a otras partes servirán al personaje para llegar hasta su objetivo.

ECHOCHROME II

La continuación de uno de los mejores juegos de *puzzle* que se vio en **PSP** y en la *Store* en 2008 ha dado un elegante salto mortal hacia la detección de movimiento con *Move* en **PS3.** Si el primer título se basaba en la perspectiva, ahora se centra en las sombras, en una decisión que convence más a cada paso que das por este mundo de bloques. Es un juego muy completo en el que todas las partes encajan con armonía y gusto. Puedes jugar los *puzzles* en el modo escolta, encontrando la salida; en ecos, recogiendo las distintas sombras del muñeco; o colores, tintando los bloques, y cualquiera de ellos es peculiar y satisfactorio, aunque el protagonista sin duda es el primero.

El aspecto visual es evocador y delicioso, la música se adapta a cada nivel y tiene gran personalidad, y la jugabilidad sirve de nexo entre todos los componentes. Uno de los mejores aspectos es que no hay una sola forma de resolver los niveles, con lo que siempre está ante ti la sensación de que estás explorando nuevos mundos en los que debes ir guiando o empujando con cariño a tu muñeco hacia su objetivo; si logras ser muy original o rápido, puedes subir a Youtube el vídeo con la resolución que has hallado. Eso por no hablar de la espectacular posibilidad de diseñar tus propios niveles y compartirlos, o jugar los que hayan hecho otros. *Sybil*



El uso de Move es tan natural que enganchará hasta a aquellos que nunca se hubieran acercado a un DualShock.

EVALUACIÓN

Uno de los imprescindibles para disfrutar de las posibilidades de Move y una jugabilidad encantadora e inagotable. Te sentirás mecido por un encanto visual y sonoro mientras estudias nuevas formas de superar cada fase.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	9,1	9,3	9,4	9,4	9,3

La sencillez da paso a un aspecto que te traslada a la primera mitad del s. XX.

Jugar con las sombras es divertido, retador, estimulante y muy adictivo.



7,99 €









Buena parte de la diversión consiste en destruir al máximo el escenario, incluidos los helicópteros que suelen atacarte.

Los policías y el ejército serán quienes más perjudiquen a tu monstruo, siempre que no se pongan a tiro de tus mandíbulas.

Test

EAT THEM!



Género **Acción**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Fluffy Logic**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores 
On-line **No**
Texto **Castellano**

La promesa de un juego basado en destruir una ciudad a los mandos de un robot gigante es sumamente atractiva, y más si tiene un aspecto colorista, música machacona y puedes diseñar tu propio robot. ***Eat Them!*** no defrauda en este sentido. Pero no se trata de mera destrucción sinsentido... bueno, en muchas misiones sí se trata de romper todo lo que puedas, pero el juego exige más del jugador y la dificultad que tiene puede llegar a ser desesperante.

La historia, introducción y ocho capítulos de estilo cómic, es casi absurda de puro irrelevante, y contiene misiones de destrucción básica (con límite de tiempo), destruir objetivos, carrera con puntos de control, supervivencia y fases de *bonus*. Algunas son tan originales como liberar presos abriéndoles paso entre la policía mientras ellos se mueven a lo *Lemmings*.

El juego empieza siendo muy divertido, hasta que la curva de dificultad empieza a tener tirones durísimos dentro ya del primer capítulo. La mejor opción para superar estas fases es recurrir al multijugador. Hasta cuatro personas pueden cooperar a pantalla partida para conseguir un objetivo de otra forma dificilísimo de superar, aunque ayuda diseñar el monstruo adecuado y usar la estrategia correcta en el orden de destrucción. Los mayores escollos para tu criatura serán un control impreciso a veces, la velocidad a la que baja su nivel de energía con los disparos que recibe y la escasez de ciudadanos que comer para reponerse, de forma que llega a ser molesto estar pendiente siempre de la barra de energía. *Sybil*



En ocasiones te desesperarás por el control, no siempre tan preciso como sería deseable, y por la rapidez con la que baja el nivel de energía de tu monstruo.

EVALUACIÓN

No es un simple juego de destrucción sin pensar. En algunas misiones sí puedes descontrolarte a gusto, pero en otras deberás encontrar el equilibrio en tu monstruo y seguir la estrategia correcta para superar el objetivo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,2	8,0	8,3	8,5	-	8,2

Las canciones se combinan a la perfección con los estridentes colores.

La rejugabilidad es uno de los valores del juego, demasiado difícil a veces.



Analizamos todos los lanzamientos

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

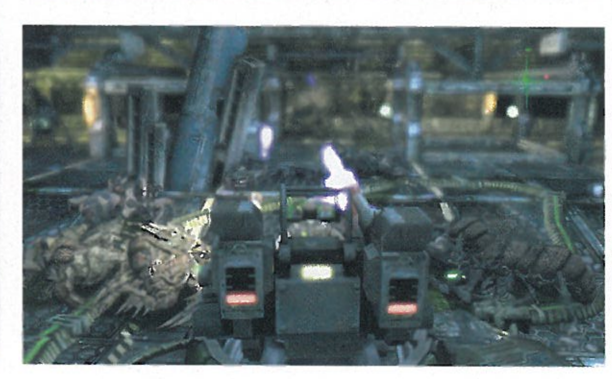
El motor Unreal Engine vuelve a facilitar un excelente trabajo gráfico, con abundancia de efectos lumínicos, físicos y pirotécnicos.



8,99 €

Desde el primer Alien Breed, allá por 1993, los bicharracos inspirados en la película «Aliens» han sido el gran atractivo de la saga.









El sutil cambio de ambientación, ahora en la nave espacial terrestre de doscientos años de antigüedad y completamente infectada de alienígenas, se deja notar en cada rincón de lugar: decadente, oxidado y lleno de restos y huevos alien.

ALIEN BREED 2 ASSAULT

Test

Poco hay que añadir sobre este ***Assault*** a quienes descargaron y disfrutaron del primer *Alien Breed*: esta secuela es más de lo mismo hasta el punto de que continúa su historia en el mismo punto donde acabó la anterior, pero con una ambientación levemente distinta y que ya conocemos: una nave abandonada desde hace doscientos años y de procedencia terrestre, en la que la Inteligencia Artificial que la controlaba ha desarrollado una consciencia propia y ha decidido enfrentarse al jugador. Y para aderezarlo todo, por supuesto, un montón de *aliens* que han convertido la desvencijada nave en su hogar.

Se advierte en esta secuela que **Team 17** ha tomado la sabia decisión de no tocar lo que ya funcionaba perfectamente en la primera parte (el espléndido trabajo de ambientación, el desarrollo que mezcla resolución de sencillos *puzzles*, leve exploración y acción pura) y ha mejorado algo de lo que estaba pendiente. Por ejemplo, ahora los *aliens* son mucho más variados, atacan de diversas maneras y habrá que enfrentarse a las oleadas de distintos modos según su naturaleza. La distribución de oleadas de enemigos y el empleo del sonido en la detección de *aliens* también ha sido mejorado, e influye para bien en la mecánica y la ambientación.

Esencialmente, ***Alien Breed 2*** es más *Alien Breed*, lo cual no es mala noticia, más bien al contrario: con un precio atractivo, sin perder ni una virtud y mejorando un par de problemas de la primera entrega, supone una compra muy recomendable para los fans del género. John Tones



Género
Arcade
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Team 17
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores



On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés

EVALUACIÓN

Como en la primera entrega, es muy destacable lo divertido del modo cooperativo multijugador, tanto On-line como local, y que permite distribuir tareas y que el juego adquiera una nueva dimensión. Permanecen también las tablas de puntuaciones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,4	8,0	8,4	7,5	7,0	8,4

Con un nivel de detalle espectacular. Estupendos efectos visuales.

En algún momento puede hacerse levemente repetitivo, pero funciona.

PlayStation **Store**

Analizamos todos los lanzamientos

13,99 €

El juego también utiliza tu imagen para amenizar las intros. ¡Zas, en toda la boca!.





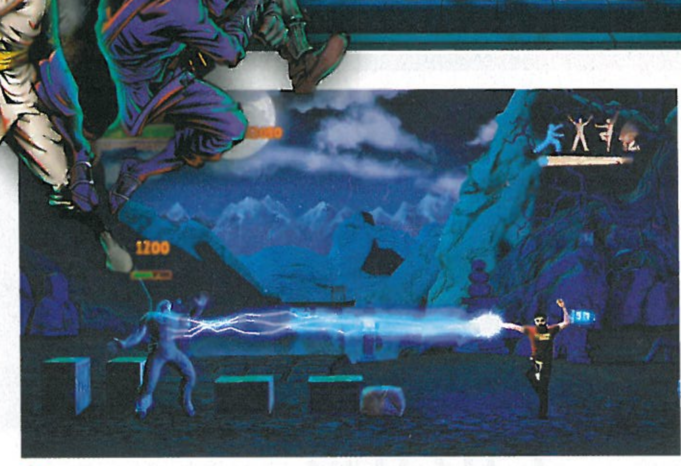
KUNG-FU LIVE

Test

Género
Arcade
Compañía
Virtual Air Guitar LTD
Desarrollador
Virtual Air Guitar LTD
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x5
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés

Esta creación de los finlandeses **Virtual Air Guitar Company** parece, a priori, la respuesta a las súplicas de los treintañeros tripudos: una manera divertida de sudar frente al televisor sin necesidad de ponerse a hacer *step* o atarse gomas elásticas a las nalgas.

Gracias al *PlayStation Eye* y la tecnología *Freemotion* te verás transportado a un auténtico cómic interactivo, inspirado en todas esas malas películas de artes marciales que nos han chiflado desde chavales. Tras escanear tu silueta con la cámara, te verás transportado a la pantalla del televisor mientras zurras la badana a enemigos de todo tipo, a tu completo antojo; puñetazos, patadas barriobajeras, collejas a lo Bud Spencer... podrás hacer todo lo que te dé la gana. E incluso ejecutar movimientos especiales y saltos, a expensas de los destrozos que causes en el salón de casa. Hasta aquí, las posibilidades de diversión que ofrece ***Kung-Fu LIVE*** parecen asombrosas... pero la realidad, como siempre, es mucho más sombría y deprimente. Necesitarás un salón enorme y unas condiciones de luz óptimas para poder verte correctamente en la pantalla del televisor. Dado que el juego escanea todo tu cuerpo -desde tus apestosas Yumas hasta esa melena que no lavas desde hace días-, tendrás que alejarte mucho del TV para que la cámara *PS Eye* capte tus movimientos... y en muchos casos estos no se verán fielmente reflejados en la pantalla. Desde luego, la mecánica es divertida... y no habrás hecho tanto ejercicio desde el colegio. Pero a menos de que vivas en un bien iluminado plató de televisión, lo que verás combatiendo sobre el escenario será parte de tu cabeza, una pierna y dos brazos... todos ellos flotando en el aire. Esperemos que una actualización mejore las cosas. Nemesis



Aunque Kung-Fu LIVE esté muy lejos de ser perfecto a nivel técnico, te divertirá ser el protagonista de un cruce barato entre Mortal Kombat y una peli mala de chinos.



El juego incluye un multijugador en el que hasta cuatro usuarios controlan a los enemigos usando el DualShock, mientras un 5º hace el gañán frente a la cámara.

EVALUACIÓN

Una gran idea, desvirtuada por la necesidad de jugar en un salón muy amplio y con la iluminación precisa para que la cámara escanee correctamente tus acciones. Eso sí, sudarás como pocas veces lo has hecho, y con un sonrisa en el rostro.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,8	7,0	7,0	7,5	-	7,2

Correctos para un título descargable. Si la cámara te detecta bien, habrá risas aseguradas.

El concepto es genial, pero falla en la correcta detección de tus movimientos.



Analizamos todos los lanzamientos



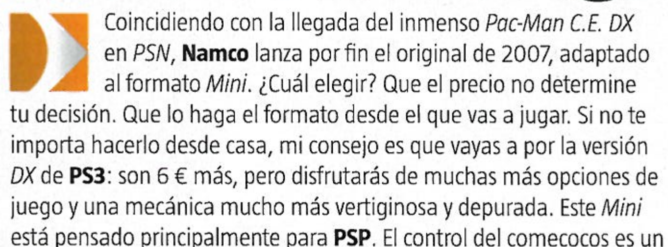


PSP PS3

3,99 €

PAC-MAN CHAMP. ED.





Coincidiendo con la llegada del inmenso *Pac-Man C.E. DX* en *PSN*, **Namco** lanza por fin el original de 2007, adaptado al formato *Mini*. ¿Cuál elegir? Que el precio no determine tu decisión. Que lo haga el formato desde el que vas a jugar. Si no te importa hacerlo desde casa, mi consejo es que vayas a por la versión *DX* de **PS3**: son 6 € más, pero disfrutarás de muchas más opciones de juego y una mecánica mucho más vertiginosa y depurada. Este *Mini* está pensado principalmente para **PSP**. El control del comecocos es un poco rígido, pero sus seis modos de juego te proporcionarán diversión ilimitada durante años, por menos de lo que cuesta un kebab.

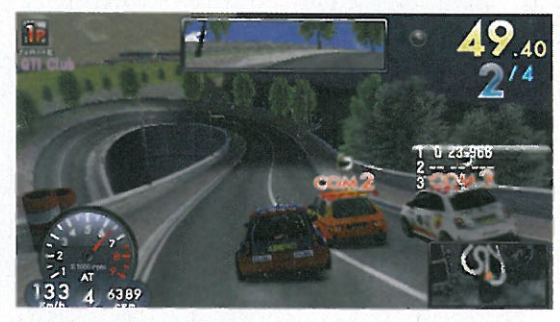
Género **Arcade** / Compañía **Namco Bandai** / Desarrollador **Namco**
Distribuidor **Sony C.E.** / Jugadores 1 / On-line **Rankings** / Texto **Castellano**



GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
6,0	7,5	9,2	9,5	7,0	9,0











PSP



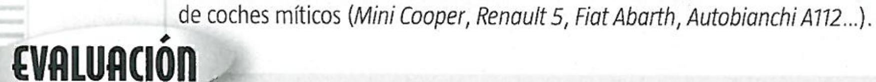
GTI CLUB SUPERMINI FESTA!



Género **Conducción**
Compañía **Konami**
Desarrollador **Konami**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores 1-4
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**

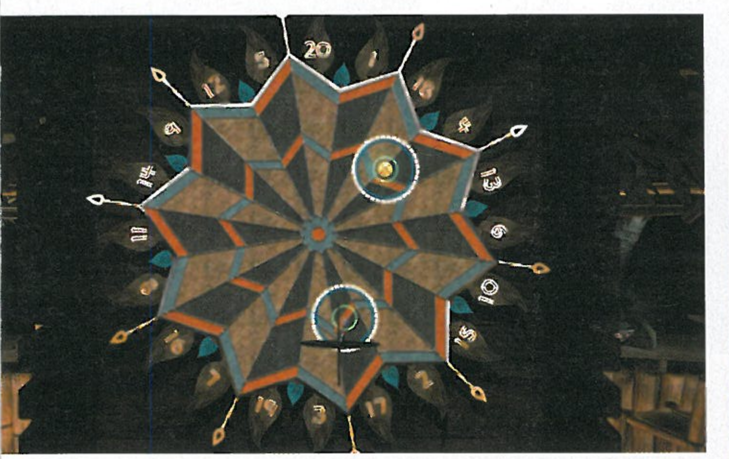
Todo lo que nos hizo amar la *Coin-Op* de *GTI Club* está presente en esta versión portátil: los *Minis*, los demenciales atajos, el *acid jazz* ratonero... Con circuitos en cinco países y ocho modos *Arcade*, solo dos detalles empañan el gran trabajo de **Konami**. Los derrapes son muy artificiales y algunos de los modos (como por ejemplo La Tomatina y la Bomba Caliente) requerían la participación de más coches de la CPU, no solo uno, lo que convierte dichas pruebas en pestiños. En modo *ad hoc*, y con cuatro amigos, la cosa mejora notablemente. Insuperable la recreación de coches míticos (*Mini Cooper*, *Renault 5*, *Fiat Abarth*, *Autobianchi A112*...).





GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,6	9,1	8,8	8,5	-	8,9

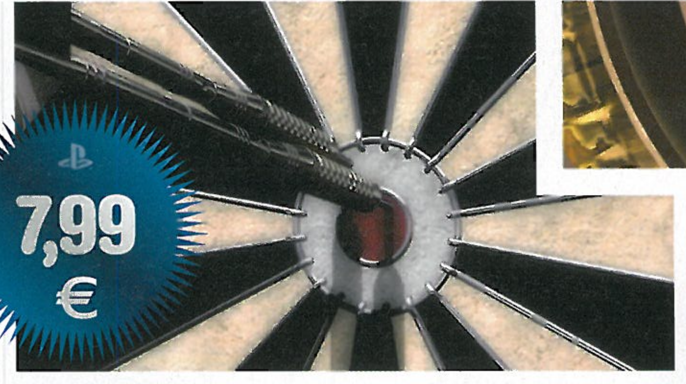






Los buenos jugadores suelen tener sus propios dardos personalizados hasta el más mínimo detalle. El editor es bastante completo y muy sencillo de manejar.





7,99 €

TOP DARTS

Sin llegar a ver ***Top Darts***, si alguien nos habla de un juego de dardos para **PS3** que va a usar el *PlayStation Move*, seguro que la gran mayoría apostaría por que la cosa va a funcionar a las mil maravillas. Y en líneas generales se puede decir que así es; pocos podrían negarle el honor de ser el más completo y espectacular juego de dardos en consola. Pero si hubieran logrado mejorar tan sólo un par de detalles estaríamos hablando de uno de los títulos de casi obligatoria descarga. El principal es que el sistema de control en los lanzamientos es algo diferente del movimiento natural de tirar un dardo y resulta algo más complicado precisar el tiro. Deberemos estar especialmente finos en el ajuste inicial o nuestras opciones serán muy limitadas y, durante la partida, mantener la posición exacta desde la que hicimos el calibrado, cosa complicada cuando hablamos del modo multijugador por turnos. Con la práctica se mejora la técnica fundamental y los resultados irán llegando. El otro fallo son las dimensiones de los marcadores, que en algunos minijuegos tapan números... y si eliminas los marcadores, ya no sabes a qué hay que disparar. Por lo demás, la oferta de modos no está nada mal y en «Uno o más jugadores» el entretenimiento está más que asegurado... y por menos de 8 euros. Los minijuegos son de los que enganchan de verdad. *De Lúcar*

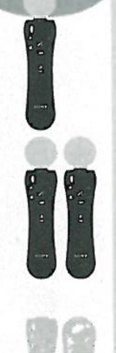


Género
Arcade
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Devil's Details
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x8
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano

También podremos personalizar nuestro jugador tomándonos una foto y dándole después unos cuantos retoques.

CÓMO SE JUEGA









Los escenarios han sido recreados con todo lujo de detalles... aunque hay algunos que son más bien horteras. El pub inglés es, con diferencia, uno de los más logrados.

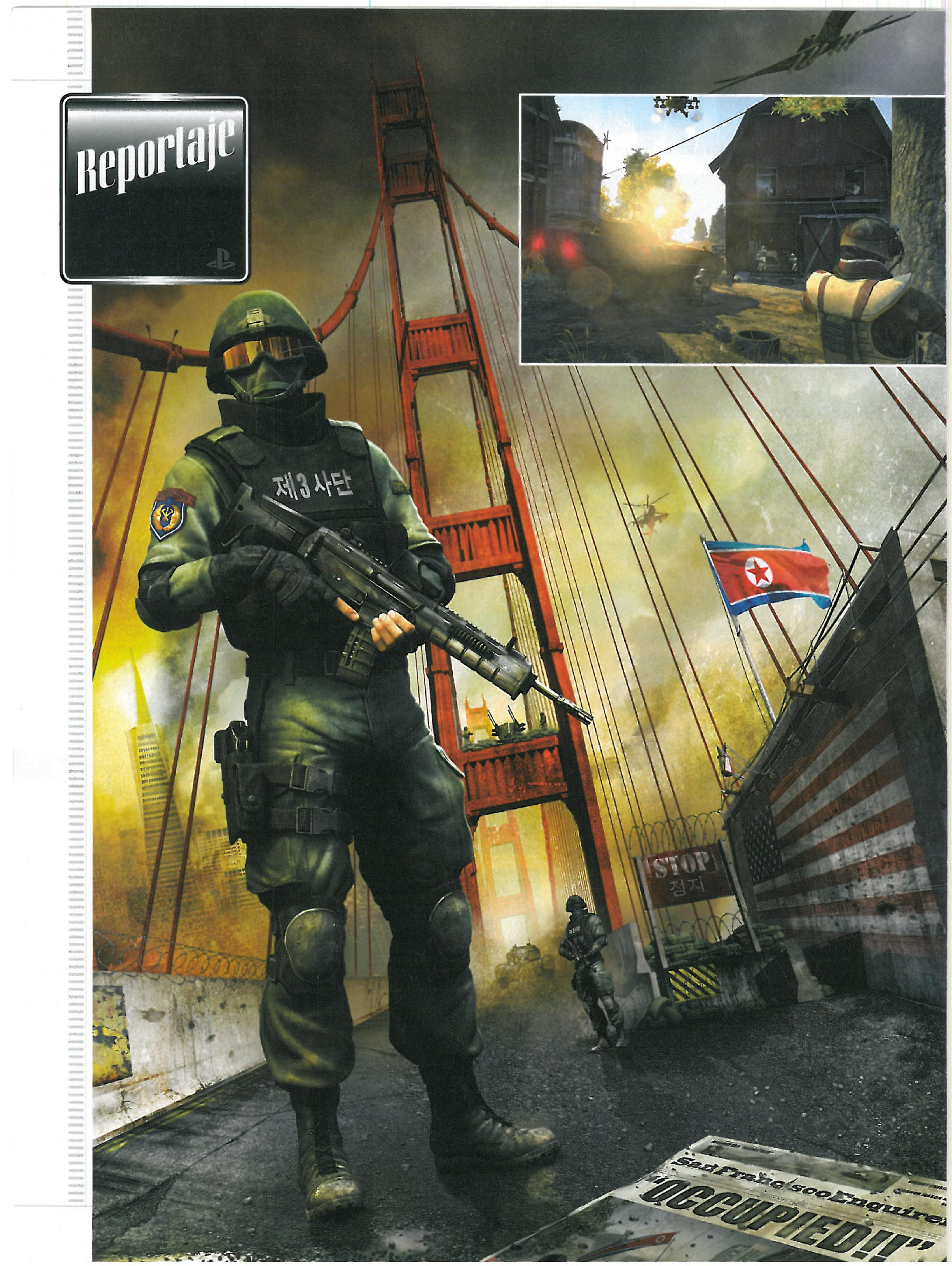
EVALUACIÓN

Sin duda, uno de los mejores y más completos juegos de dardos y con un precio que es toda una tentación. El control, al principio, puede resultar un tanto peculiar, pero se le acaba pillando el punto... siempre que hagamos bien el calibrado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,5	8,8	8,0	-	8,5

Recrea bien el ambiente de los pubs, pero la animación de los dardos es muy artificial.

La mecánica es algo distinta a la real, pero termina por funcionar.


제3사단
STOP
정지
San Francisco Enquirer
"OCCUPIED!!"

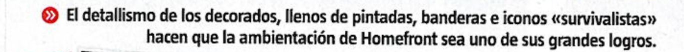


Una de las características que garantiza Kaos Studios en Homefront es la variedad de escenarios y la necesidad de cambiar estrategias sobre la marcha.








El detallismo de los decorados, llenos de pintadas, banderas e iconos «survivalistas» hacen que la ambientación de Homefront sea uno de sus grandes logros.

PlayStation EXCLUSIVA

HOMEFRONT

Un trabajado argumento, basado en la suposición de que Corea del Norte se pueda convertir en una superpotencia con la capacidad militar de invadir Occidente es el punto de partida de un juego con dos puntos de interés muy claros: una cuidada ambientación y un multijugador arrollador.



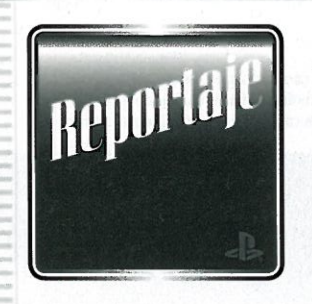
Cuando acudimos a Nueva York, a las instalaciones de **Kaos Studios** para probar en profundidad el inminente ***Homefront***, una mezcla de excitación e inquietud flotaba en el ambiente. Apenas unos días antes, Kim Jong-il, presidente de Corea del Norte, había iniciado una serie de ataques contra Corea del Sur, generando cierta intranquilidad en la comunidad internacional. Aunque las dos Coreas firmaron un armisticio en 1953, oficialmente siguen en guerra. Un auténtico polvorín conceptual con el que juguetea el argumento de ***Homefront***, planteando qué pasaría si ya mismo, en 2015, Corea del Norte se anexionara a Corea del Sur tras la muerte del actual dictador y la llegada al poder de su hijo. La Federación de Nueva Corea se uniría en 2018, a la fuerza, a Japón, e iniciaría una ofensiva a gran escala que culminaría en un ataque vía satélite con impulsos electromagnéticos, que acabarían con la electricidad y los ordenadores de un Estados Unidos que sufre los efectos de una gravísima recesión económica.

Unos años más tarde, comienza la historia de ***Homefront***: Estados Unidos es un país ocupado por el ejército coreano y los civiles resisten como pueden en pequeños núcleos seguros de población, reutilizando los antiguos barrios de las ciudades o improvisando campamentos a resguardo de los ataques. Un grupo de civiles ahora militarizados serán los anónimos ciudadanos que lucharán, como tantos otros grupos de civiles por todo el país, contra la invasión coreana. Entre ellos se encuentran Robert Jacobs (el jugador, un piloto de helicóptero recién llegado), Boone (líder nato, antiguo policía), Connor (veterano héroe de la resistencia y antiguo militar), Rianna (especialista en supervivencia) y Hopper (un joven mecánico con sangre coreana y americana).

Ese es el tono que el mítico John Millius (guionista de *Apocalypse Now*, director de *Conan el Bárbaro* y, muy significativamente, de *Amanecer Rojo*, que los creadores de ***Homefront*** reconocen como clarísima influencia) ha dado al modo Campaña del



pasa a pág. 48









El ejército de Corea trata a sus prisioneros americanos como ganado, en imágenes impactantes inspiradas en conflictos auténticos.





Aunque los niveles no corresponden a sitios reales, a menudo conquistarás territorios que te resultarán sumamente familiares.





Los protagonistas no son soldados, sino meros civiles convertidos en guerrilleros

Modo CAMPAÑA

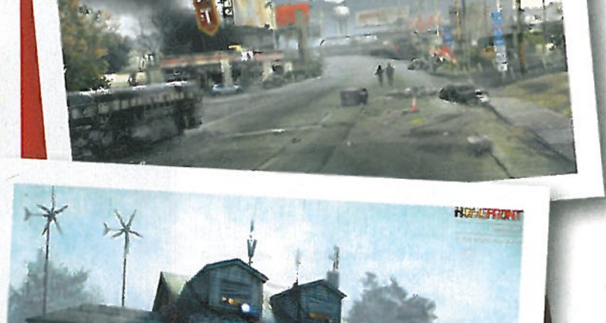
Al principio del modo Campaña de Homefront, el jugador visita un campamento de la resistencia. Allí, algunos niños juegan, algún adulto intenta ordeñar una cabra, todo el mundo trata de recuperar una vida que es imposible que vuelva a ser como era. El jugador contemplará barrios, escuelas, monumentos que están medio en ruinas, pero que aún conservan parte de los rasgos de su existencia anterior (Homefront ha comprado los derechos de marcas comerciales muy populares en Estados Unidos para poder usarlas en el juego y ponerlas en edificios y anuncios, y que así el jugador experimente una familiaridad inmediata con los escenarios). Un experto asesor de la CIA ha trabajado con el guionista John Millius para cuidar la ambientación. Por eso, todos los giros de la historia (confederaciones asiáticas, desestabilización de la economía cuando se disparan los precios de la gasolina...) tienen un trasfondo aterradoramente verosímil. Ese, cuentan en Kaos Studios, es el secreto de la ambientación de Homefront, por encima del punto de partida distópico: el equilibrio entre lo familiar y lo definitivamente devastado por la guerra.

Durante el transcurso del juego, Kaos se ha asegurado de que ningún jugador experimente el menor tedio, y así las fases variarán mucho de objetivos entre unas y otras: desde fuego de apoyo a asaltos con vehículos, pasando por fases de infantería, todos los niveles intentarán reflejar distintos aspectos de una guerra a gran escala y, sobre todo, y en palabras de los programadores, «intentarán transmitir al jugador que la guerra y la violencia tienen consecuencias muy graves».



Tierra, mar y aire: nada está vetado para un juego que apuesta desde su mismo arranque por la variedad y versatilidad de los vehículos.









Se ha conseguido que la ambientación no sea un argumento apocalíptico cualquiera

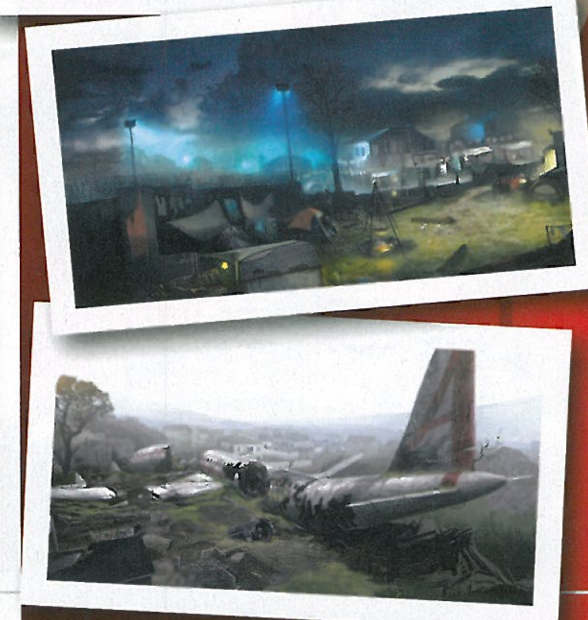




La historia no transcurre en un futuro muy lejano, pero hay tecnología bélica inventada.









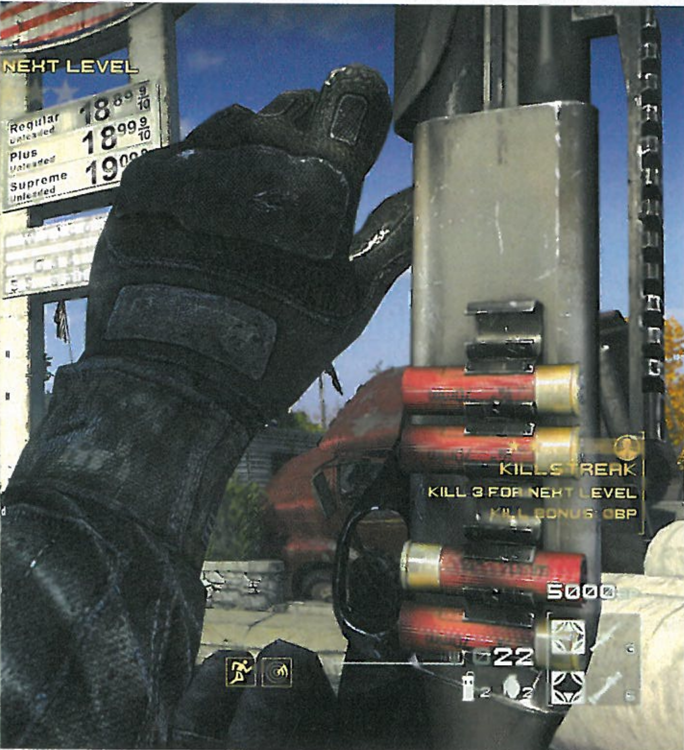
Las partidas multijugador admiten a 32 jugadores simultáneos y se están preparando servidores dedicados y repartidos por todo el mundo.

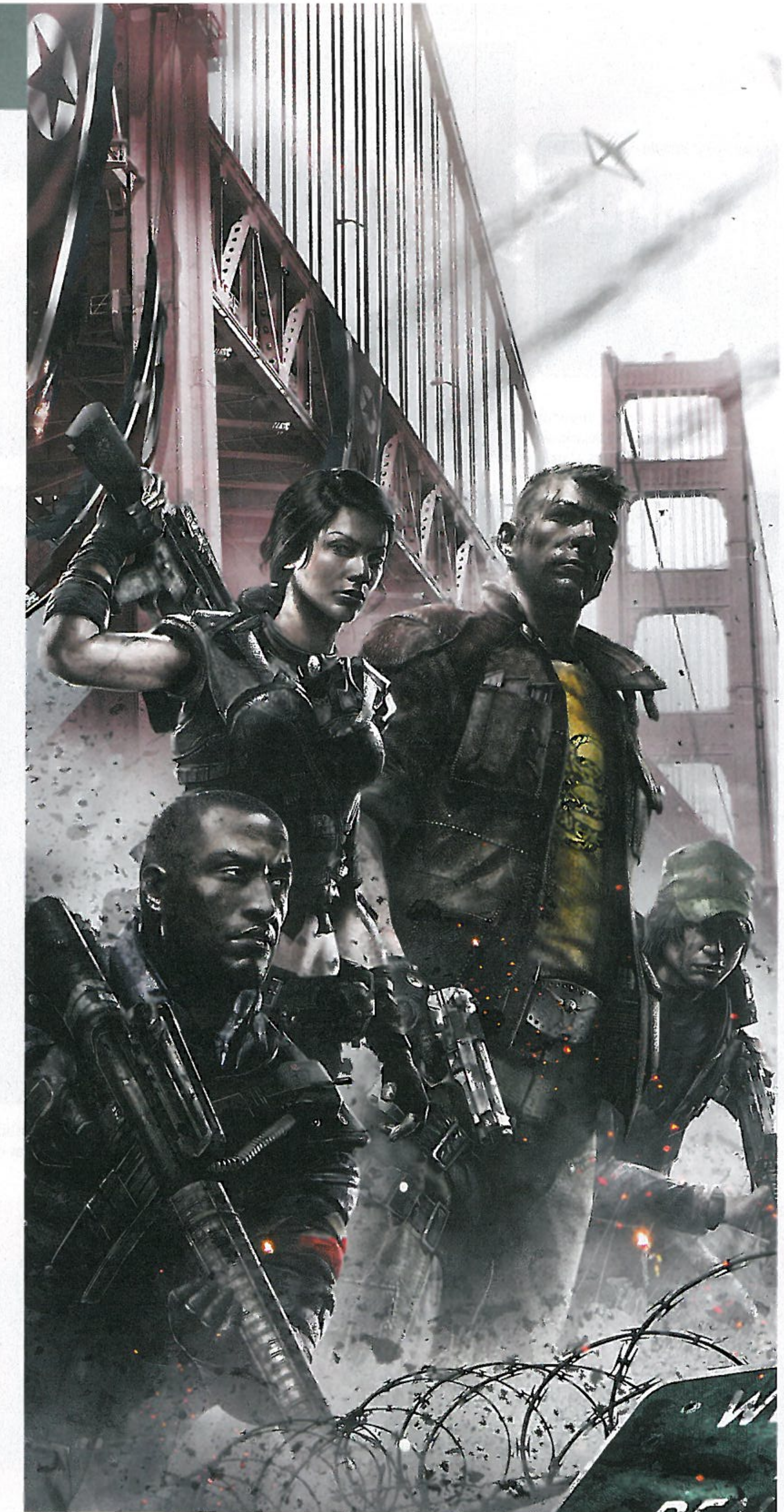
La naturaleza de cada escenario multijugador exige una estrategia distinta. Por ejemplo, en suburbios como este la infantería es mucho más útil que la aviación o los vehículos pesados.

Tuya es la decisión de gastar los BP según los ganes... o ahorrar para comprar un descomunal tanque.



Cada vez que consigas logros en el multijugador recibirás Battle Points (BP) con los que podrás comprar vehículos, armamento y ventajas.

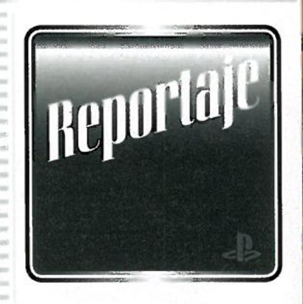


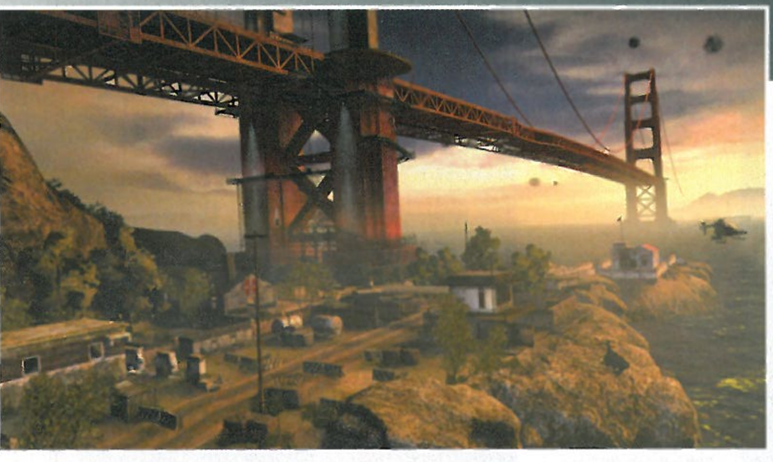


El multijugador es un caos total donde se combinan, sin aparente orden, infantería, vehículos y ataques aéreos

Modo MULTIJUGADOR

En Kaos Studios aprendieron unas cuantas lecciones sobre el multijugador con su aplaudido Frontlines: Fuel Of War. Las han vuelto a aplicar en el compacto modo para hasta 32 jugadores de Homefront. Por ejemplo, se retoma el uso de drones, pequeñas máquinas de guerra a control remoto que suponen la concesión más clara al ambiente de ciencia-ficción del juego y que pueden ser usadas de muy distintas maneras: para inspeccionar el terreno, a modo de bombas kamikaze o, en algunos casos, como sustitutos del propio soldado, tal es su versatilidad y potencia de fuego. Sin duda, lo que diferenciará al multijugador de Homefront de otros de su clase (estéticamente es muy similar a otros tantos juegos bélicos) son los Battle Point (BP), puntos que se obtienen por acciones especiales (muertes, tiros en la cabeza, ayudas a compañeros y un largo etcétera que depende de las categorías de los soldados) y que pueden canjearse, de forma instantánea, por armas, ayudas y vehículos. El resultado redunda en el ritmo desenfrenado que tiene Homefront, porque en cualquier momento un jugador puede gastar sus puntos en adquirir un tanque y arrasar con él a sus contrincantes. Es lo que en Kaos llaman «estrategia sobre la marcha», ya que los jugadores tendrán que calcular continuamente qué les conviene y qué no: hay escenarios (nosotros probamos unos barrios residenciales abandonados, más un par de naturaleza más rural) donde los tanques no tienen sentido porque apenas hay zonas suficientemente anchas, y otros donde un buen jeep con cañón viene de perlas. Un multijugador más estratégico, pero también más intuitivo y caótico de lo habitual, que puede mutiplicar durante meses la vida del juego.

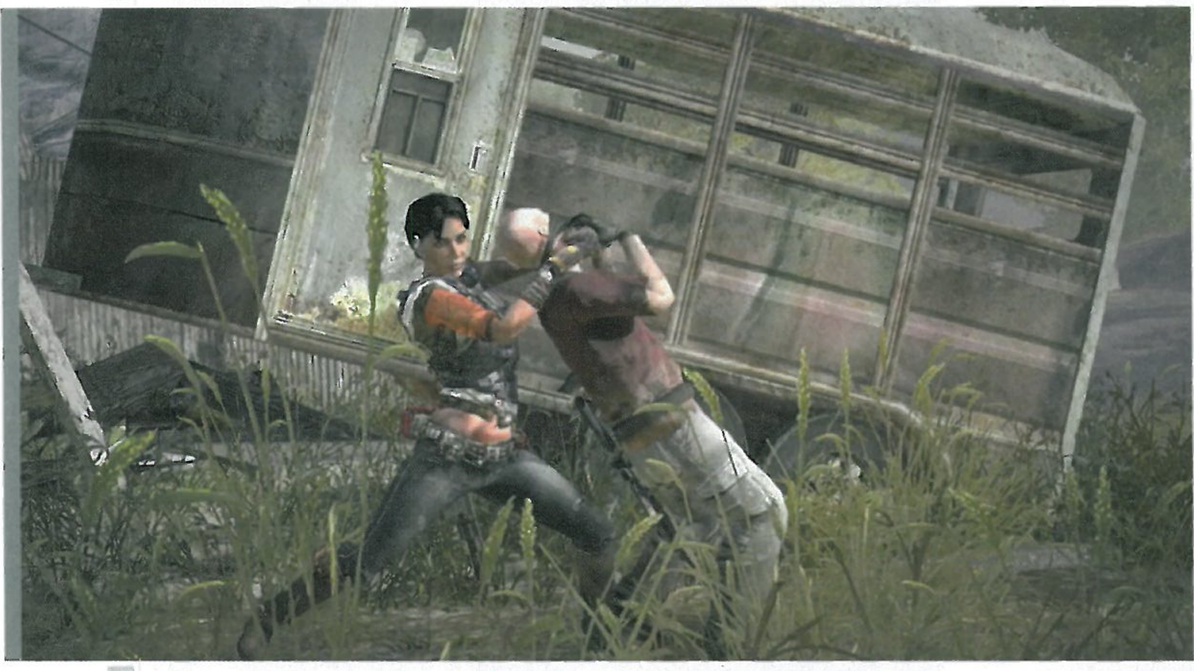




Un ataque por impulsos electromagnéticos ha dejado sin corriente eléctrica al país.

Lo que antes eran zonas cotidianas ahora se han convertido en almacenes militarizados.





Cada uno de los personajes del Modo Campaña tiene características únicas. Rianna, por ejemplo, es una cazadora neoyorkina, «survivalista» nata y experta en los ataques a traición y las maniobras de espionaje y sigilo.

AL HABLA CON...



BRIAN HOLINKA

Jefe de Diseño de Kaos Studios

Kaos Studios ya experimentó con un multijugador original en Battlefront. ¿Qué ha cambiado?
Hemos tenido en mente en todo momento a los jugadores de consola. Le hemos dado mucha fuerza al multijugador porque sabemos que la gente compra juegos por el modo Historia, pero sigue usándolos con el paso de los años por el multijugador.

¿Con qué intención habéis creado los Battle Points?
Es una forma de quitarse de en medio objetivos y premios abstractos y dejar bien claro las categorías y logros de cada jugador. Aquí, un buen jugador será reconocido cuando su armamento sea más sofisticado.



viene de pág. 37

Olvídate de la alta tecnología bélica: en Homefront vuelve lo analógico.

juego: se ambienta en unos Estados Unidos devastados, pero aún reconocibles. El diseño de los decorados es el de barrios, supermercados y zonas rurales donde aún quedan restos de la vida cotidiana de hace dos décadas. La plasmación en imágenes de este punto de partida tiene como fruto niveles fantasmagóricos (hay, por ejemplo, monumentos muy reconocibles que han sido usados para ajusticiar y ahorcar a los rebeldes) que intentarán por todos los medios inquietar al jugador.

Kaos Studios debutó hace pocos años con un juego que también planteaba una situación distópica, *Frontlines: Fuel Of War* (inédito en **PS3**), y que sorprendió especialmente por lo potente y trabajado de su modo multijugador. **Kaos** ha decidido seguir dándole vueltas al multijugador para que ***Homefront*** no se quede solamente en un modo Historia de vida limitada y ha preparado desafíos para hasta 32 jugadores, un completo sistema de recompensas (los *Battle Points*), una interesante ramificación de oficios militares, abundantes modos de juego (desde el típico de capturar zonas, llamado *Ground Control*, a los *Deathmatch* individuales y por equipos, entre otros) y la promesa de que el multijugador cautivará tanto a jugadores experimentados como a novatos. En Nueva York fuimos acribillados por los desarrolladores de **Kaos** y podemos asegurar que el multijugador de ***Homefront*** es uno de los más compactos y, a la vez, caóticos y frenéticos que recordamos gracias a la suma de vehículos muy distintos.

Homefront tiene un punto de partida muy cinematográfico y con gran peso narrativo, pero no descuida la mecánica de juego puro del multijugador. Dentro de muy poco desvelaremos si los ingredientes del cóctel están tan perfectamente mezclados como promete **Kaos Studios**.









YA LLEGAN

24.02.11

CONOCE A TU ENEMIGO

En el mundo de Helghan, no hay sitio donde esconderse. Tendrás que luchar.
Y sólo hay una opción de salir vivo de ahí. Ser tan cruel como los Helghast.
Y para eso, tendrás que aprender a utilizar sus terroríficas armas, usar sus sanguinarias tácticas, y hacer que su máquina de guerra se vuelva contra ellos.
Para sobrevivir en Helghan, necesitas algo más que conocer a tu enemigo.
Tendrás que ser tan despiadado como él.

Reserva ya
tu Edición Limitada*

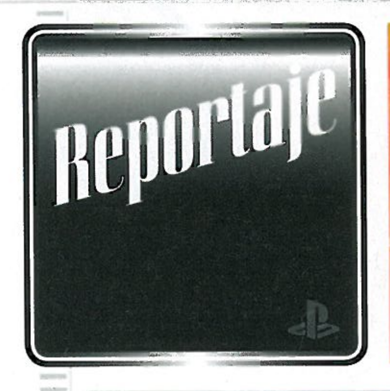







PlayStation 3

SONY
make.believe







Cada escenario de El Shaddai es como ver un cuadro en movimiento. Incluso los fondos tienen vida propia.

Enoch
Su bello rostro ha vuelto locos a los internautas japoneses. Buscad en google y veréis.

PS3

El Shaddai

EXCLUSIVA Ascension Of The Metatron

¿Qué puede conducir a un antiguo componente de Capcom, con un brillante currículum que incluye Okami y Devil May Cry, a adaptar un texto apócrifo del siglo II? Te invitamos a descubrir uno de los juegos más sorprendentes, y hermosos, que veremos en 2011.

Nada más lejos de nuestra intención que sonar a chulos, pero nos llena de orgullo haber sido los primeros en apostar por esta sorprendente creación de **Ignition**, que ha visto crecer su prestigio a medida que iba visitando las principales ferias de videojuegos del planeta. Tuvimos nuestro primer contacto con ***El Shaddai*** durante el pasado **E3** (fuimos el único medio español acreditado para ver el juego en primicia y entrevistar a su director, Sawaki Takeyasu), y en Japón pudimos jugar con la *demo* que dejó boquiabiertos a los asistentes al último **Tokyo Game Show** (donde fué galardonado con el premio *Future Game Of The Show 2010*). ¿Qué tiene de especial ***El Shaddai: Ascension Of The Metatron***, que hace enmudecer a todo aquel que tiene la oportunidad de probarlo? Si echáis un vistazo a las pantallas que acompañan estas líneas, podréis haceros una idea. Sus gráficos no se parecen a nada que se haya visto hasta el momento en **PS3**. Puede que su peculiar estética, a medio camino entre el *cel shading* y un óleo en movimiento, os recuerde al revolucionario *Okami* de **Capcom**... y no andaréis desencaminados: Sawaki Takeyasu, el alma del proyecto ***El Shaddai***, fue el responsable del diseño del rompedor juego de ***Clover Studio***.

Para poner en pie esta historia de ángeles caídos y venganzas celestiales Takeyasu se ha rodeado de otros veteranos ex-empleados de **Capcom**, trabajando durante cuatro largos años sobre un guión propio, inspirado en un texto apócrifo escrito en el año 160 a.C. y aceptado por la iglesia cristiana hasta el año 364 d.C. En él se narra la historia de los Vigilantes, unos ángeles que, desobedeciendo a







Lucifel
El enlace de Enoch con Dios. Viste como un modelo y habla sin parar con su teléfono móvil.

Sólo a un japonés se le podría ocurrir fusionar un texto religioso con un ser tan mono como este. Mucho ha llovido desde la Biblia de Doré.

Dios y tras aterrizar sobre la Tierra, se amancebaron con las humanas. De esta relación prohibida nacieron gigantes que casi acaban con la vida sobre el planeta. Dios se mosqueó cosa mala, y mandó destruir a los gigantes y detener a los Vigilantes. Los ángeles rebeldes, a su vez, suplicaron la mediación del escriba Enoch, convirtiéndole en el primer humano que pisó el Cielo.

El Shaddai: Ascension Of The Metatron adapta libremente esta historia, incorporando ciertas libertades y anacronismos que sólo un estudio japonés podría permitirse. De ahí, por ejemplo, la aparición de Lucifel (al que Dios ha otorgado el poder de viajar en el tiempo) que, teléfono móvil en mano, se convertirá en uno de los principales aliados de un Enoch que parece salido de una *boyband* californiana. Ambos visten jeans de la marca nipona *Edwin* y han causado sensación entre los internautas japoneses, hasta el punto de inundar la Red con vídeos hechos por aficionados y montajes delirantes alrededor del angelical rostro de Enoch. «Frikadas» aparte, muchos de los personajes y situaciones que planteará ***El Shaddai*** están celosamente guardados por **Ignition**. De momento sabemos de la existencia de los Vigilantes (y el nombre de dos de ellos, Azazel y Ezequiel), y de la amenaza de Dios de inundar el planeta si no son detenidos por Enoch, que ha pasado de ser un pacífico escriba a convertirse en una máquina de repartir leña, ya sea a base patadas o utilizando arcos, escudos y otra tecnología angélica que los Vigilantes han traído al plano de los mortales.

Según nos desveló el propio Takeyasu, la mecánica de ***El Shaddai*** alternará acción y plataformas »

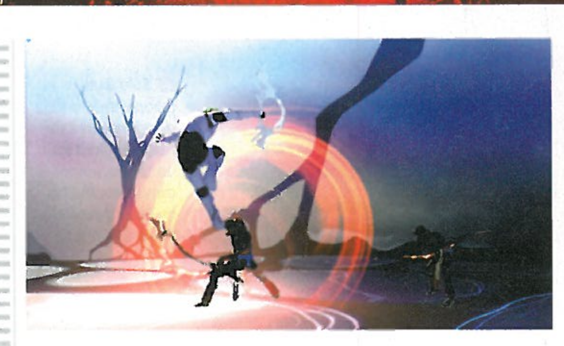


Enoch irá utilizando la tecnología angélica en su propio beneficio, ya sea en forma de escudos o con el arco, tal y como muestra esta pantalla.



HOY TOCA CLASE DE RELIGIÓN

El Libro de Enoc es un texto apócrifo, aceptado actualmente por la iglesia Copta, aunque no por el resto de iglesias cristianas (al menos desde el año 364 d.C.). El Shaddai es uno de los nombres que la fe judía da a Dios. El término Metatron, que aparece en el título, da pie a diversos significados, extraídos de la religión hebrea. De hecho, una doctrina judía narra cómo Enoch se convirtió en el Metatron tras ser llevado frente a Dios.





¿Qué significará ese ojo en el techo? ¿Es Dios? ¿Es una bombilla de bajo consumo?

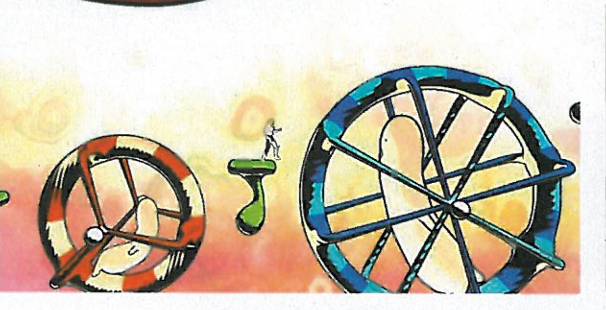
2D en un 40%, mientras que los combates y la acción en 3D ocupará el 60% restante. Los cuatro arcángeles (Miguel, Uriel, Rafael y Gabriel), presentes en el texto apócrifo original, ayudarán también a Enoch en su aventura, proporcionándole *items* y consejos. Otro detalle novedoso de este juego es que carece por completo de marcadores. **UTV Ignition Japan** no quería que nada, ni siquiera una barra de energía, interfiriera en la estética del juego. Por eso deberemos confiar solo en nuestra propia habilidad a la hora de enfrentarnos a las exuberantes criaturas que nos esperan, utilizando su propia tecnología contra ellos. Todo ello con un acabado gráfico que, perdonad que nos pongamos pesados, es inenarrable. Ni siquiera estas pantallas pueden hacer justicia a un juego en el que cada nivel es una obra de arte.

La música, soberbia y con unos coros que ponen los pelos de punta, es otro elemento que ha causado conmoción en todas las ferias y eventos en las que **El Shaddai** ha estado presente. Producida por el estudio *Design Wave* (que tiene a la cabeza a otro ex-componente de **Clover**, Atsushi Mori) y compuesta por Masato Kouda (*Devil May Cry*, *Monster Hunter*, *Wild Arms*), la BSO de ***El Shaddai*** le aporta el toque preciso de solemnidad bíblica al juego.

En una época en la que se ha puesto en tela de juicio la capacidad de la industria japonesa para ofrecer títulos originales e interesantes frente al cada vez mayor empuje de los estudios occidentales, el propio Sawaki Takeyasu ha roto una lanza a favor de los creadores de su país, declarando recientemente en Gamasutra su derecho ***«a hacer un juego al estilo japonés, sin seguir los mandatos de la industria occidental»***, (y eso que la casa madre, **UTV Ignition**, es una compañía indo-británica). Desde luego, ha contado con total libertad creativa para desarrollar ***El Shaddai: Ascension Of The Metatron***, y el resultado parece inmejorable.



Los escudos sirven para mucho más que para bloquear los ataques del enemigo. También dan la talla como armas.







El 40% del juego tendrá un desarrollo 2D, según nos adelantó el propio Sawaki Takeyasu.

Esta pantalla resume perfectamente la bendita chifladura que envuelve la concepción de El Shaddai: un héroe bíblico en vaqueros.

ÁNGELES CAÍDOS, NIÑAS, CERDOS Y DEMÁS GENTUZA



LUCIFEL. Tras Castlevania: Lords of Shadow, Jason Isaacs vuelve a poner voz al Ángel caído, aunque en este juego todavía disfruta de la gracia divina. Ya veremos cuánto le dura.



EZEKIEL. Conmovido por el amor que se profesan los humanos, este Vigilante ha creado su propia familia en la Tierra: una pareja de gigantescos cerdos llamados Foola & Woola.



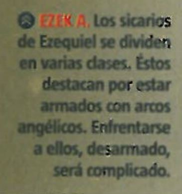
AZAZEL. El ángel que controlaba la tecnología y la evolución. Su descenso sobre la Tierra provocó la aparición de tecnología angélica en el plano mortal.



FOOLA Y WOOLA. El amor de Ezequiel por esta pareja de cerdos ha provocado que sus tamaños aumentasen hasta proporciones grotescas. Tienen muy malas pulgas.



NANNA. Pese a su ceguera, esta niña guiará a Enoch durante parte de su aventura. ¿Se curará? ¿Ganará la pobre algo de peso? De momento, sabemos poco sobre ella.



EZEK A. Los sicarios de Ezequiel se dividen en varias clases. Estos destacan por estar armados con arcos angélicos. Enfrentarse a ellos, desarmado, será complicado.



EZEK V. Otro miembro de las huestes de Ezequiel. No es muy rápido, pero sí extremadamente fuerte: si te pilla, te enviará al Cielo por la vía rápida.



ENTREVISTA CON...



SAWAKI TAKEYASU

Dtor., guionista y Diseñador de Personajes

¿Puede revelarnos algún dato más sobre los Grigori, los ángeles que decidieron asentarse en La Tierra?

Los Grigori son un grupo de ángeles, de Vigilantes, enviados por Dios para velar por la gente. La parte donde dichos ángeles reniegan del Cielo recrea fielmente el original, pero el resto de la historia es obra mía, y está levemente inspirada en los acontecimientos que narra el texto apócrifo.

¿Llegaremos a ver cómo Lucifel pierde la Gracia de Dios?

Todos los personajes tienen una creencia y una misión. Los Grigori creen en su amor por la humanidad, mientras que Enoc y Lucifel creen en Dios y acatan sus órdenes. Lucifel es un personaje muy importante, un narrador. La respuesta a tu pregunta se esconde en la historia del juego.

El Shaddai parece una obra de arte más que un juego. ¿Cómo se gestó esa estética tan especial?

El concepto del juego llegó primero, y luego estuvimos discutiendo como darle forma, a nivel visual. Nos decantamos por ofrecer algo sencillo, fresco, una experiencia visual en constante cambio (...).

¿Se sintieron cómodos adaptando un texto bíblico? ¿Experimentaron algún tipo de presión o censura?

Hemos intentado mantener un tono positivo. Y se ha añadido parte de fantasía al texto del Libro de Enoc. En el original, Enoch va al encuentro de los ángeles caídos con intención de convencerles de su error. En el juego, además, combate contra ellos. No tengo una preferencia religiosa específica. Aunque, creo en la vida después de la muerte y la idea de la presencia de Dios me fascina.



El vuelo en Roboabeja: los viajes low cost también han alcanzado al universo Little Big Planet.

PS3





Género
Mucho más que plataformas
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Media Molecule
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.274 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €

www.littlebigplanet.com/2



LA ALTERNATIVA



LBP
El único juego en el mercado con parecidas posibilidades de edición y publicación de niveles, es el anterior.

LITTLE BIG PLANET 2



A VECES CREATIVIDAD SIGNIFICA ROMPER MOLDES

Cuando se anunció la salida de la segunda parte de *Little Big Planet*, el revolucionario juego de **Media Molecule**, servidora tenía sus dudas: ¿Iban a poder mejorarlo? ¿Iban a poder darle una vuelta de tuerca a una fórmula que en sí misma ya era completa, sin que fuera sólo más de lo mismo? Pues, mira por dónde, sí, lo han hecho. Y en esencia es más de lo mismo, pero mucho mejor. Es decir, el juego mantiene su base fundamental: «jugar, crear y compartir», pero con un modo Historia mucho más divertido, sorprendente y emocionante, y con todo un nuevo horizonte abierto a los creadores. ¿La clave de todo esto? Los géneros de juego.

¿QUIÉN DIJO PLATAFORMAS?

LBP 2 es un juego de plataformas, aunque lo más correcto sería decir que, su modo Historia, es un juego de plataformas. En él Sackboy, acompañado por Larry DaVinci y Avalon Centrifugue, deberá perseguir y hacer frente al Negativitrón, un malvado ser que se alimenta de negatividad para absorber todas las ideas y sueños de los moradores del planeta *LBP*, en una aventura que nos guía a través de diferentes mundos siguiendo, por primera vez, un hilo argumental. Lo genial de este modo es que recoge dos funciones que en **MM** han sabido combinar tan bien que se mejora el conjunto: por un lado es un juego completo y, por otro, un escaparate para las nuevas posibilidades que permite el mejorado editor de niveles. Y precisamente las fases basadas en éstas son las que hacen mucho más divertido, rico y emocionante a ***LBP 2***.

ENTRE GÉNEROS ANDA EL JUEGO

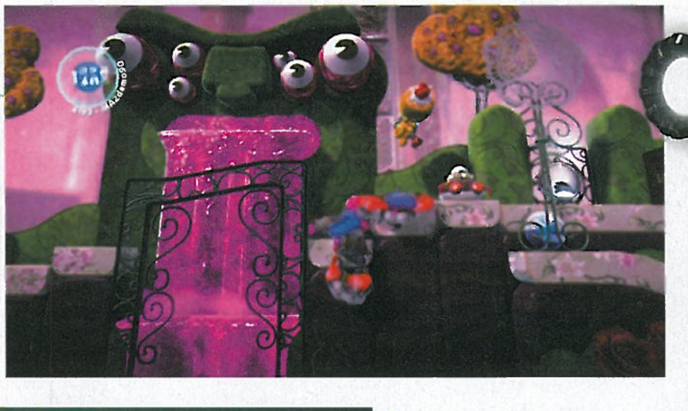
Pantalla tras pantalla irás recogiendo los *items* -lograrás más si lo haces en compañía- que luego podrás explotar en el editor de niveles, aunque te darás cuenta de lo que en realidad se puede llegar a construir mientras disfrutas de su mecánica, porque ésta ha dejado de consistir únicamente en «avanzar - resolver puzzle/eliminar enemigo - recoger *item*» y se ha multiplicado. Y es que los usuarios-creadores de



MINIJUEGOS: EL ESCAPARATE

Desbloqueables, son el incentivo más descarado para la edición de niveles, a la par que fases gratamente sorprendentes. Elimina a tus rivales en desafíos de confrontación al estilo destruction derby, gánales al baloncesto, al fútbol, al air hockey e incluso al billar, o déjate ayudar por ellos para superar puzzles contrarreloj o arcades «matamarcianos».









En esta segunda parte volveremos a ver escenarios tan imposibles y ricos en elementos como variados: cada mundo cuenta con una temática y texturas distintas.

Quien piense que la estética «cute» está reñida con el terror decimonónico, se equivoca. Y si no, mirad la cara del mono del fondo de esta imagen.



Sabías que...

Stephen Fry, actor venerado en Inglaterra, que aquí nos suena más por su papel de presentador gay en «V de Vendetta», es el narrador en la versión original.



LOS NUEVOS GADGETS DE SACKBOY

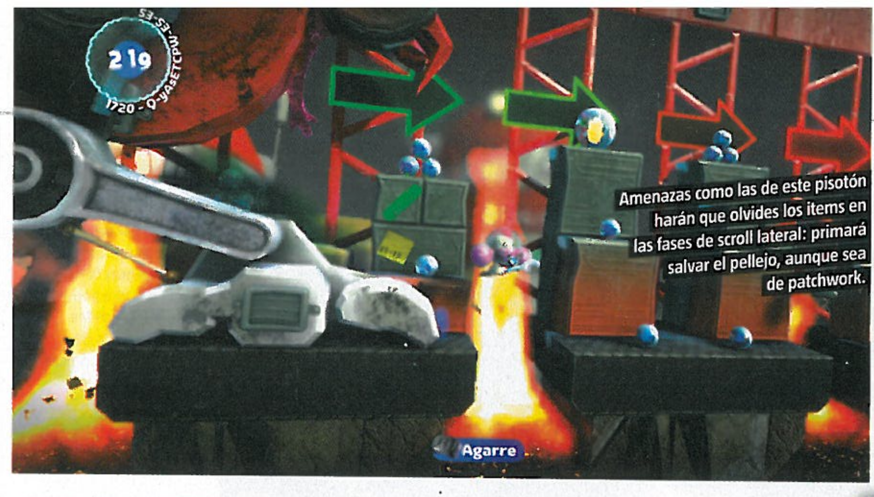
Agárrate a salientes y balancéate a diferentes alturas con el Gancho de Agarre, sujétate a diferentes superficies y atrapa objetos para volver a lanzarlos con el Manoplador o lleva un casco que podrás programar para disparar cualquier tipo de objeto con el Creatinador, ya sean elementos para eliminar enemigos, para auparte adonde no puedas llegar saltando...

EDICIÓN ESPECIAL: EL CARNAVAL DE LAS ESTRELLAS

La edición coleccionista se presentará en caja metálica y vendrá cargada de DLC exclusivo en forma de trajes especiales para tu Sacky: Jack, Daxter, Ratchet, Clank, Gonzo de los Teleñecos, alienígena de Toy Story e incluso Clu de la película Tron...

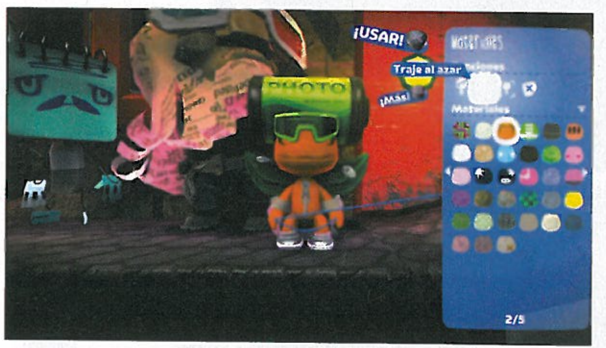
niveles lo estaban pidiendo a gritos; en este tiempo hemos podido ver muchas fases «plataformeras» geniales, pero otras, como la reproducción de *shooters* conocidos (véase una sorprendente versión del *Contra*), las basadas en juegos de deportes, o las que reproducían herramientas que nada tenían que ver con el juego original (no logramos dejar de admirarnos aún ante la *Calculadora* creada por Upsilandre) hicieron comprender a **MM** que los usuarios pedían más posibilidades de creación, salirse de las plataformas.

La respuesta es este ***Little Big Planet 2***, donde comprobaremos a lo largo del modo Historia cómo se ha «roto» definitivamente esta barrera, con ejemplos de todo lo que ahora es posible lograr con el editor de niveles: fases de *scroll* lateral y vertical, la posibilidad de conducir simpáticos vehículos, de recorrer circuitos desde una perspectiva cenital, utilizar nuevos *gadgets* o recibir la ayuda de los *sackbots*, unos simpáticos personajillos que son el ejemplo de las nuevas e impresionantes opciones de edición de la IA. Con *Sackboy* podrás volar, bucear, balancearte, disparar, accionar mecanismos, sujetar y lanzar elementos del escenario, disfrutar saltando a baja gravedad... Y sin restricción de género: *puzzles*, *shooters*, conducción, habilidad, confrontación, deportes, juegos de tablero... No te aburrirás porque cada fase es diferente, y en más de una ocasión, hacia los niveles finales, te levantarán una sonrisa al

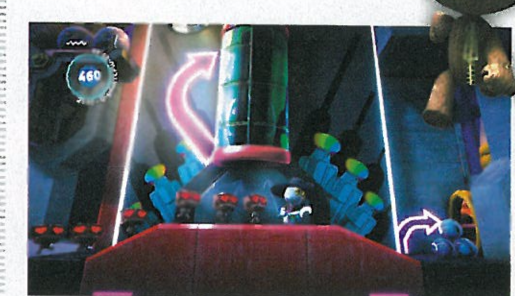


Amenazas como las de este pisotón harán que olvides los ítems en las fases de scroll lateral: primará salvar el pellejo, aunque sea de patchwork.











SE LLAMAN SACKBOTS

Son muchos y vienen para ayudarte... o no. Unidades de inteligencia artifical programadas para seguirte y destruir enemigos, servirte de asidero para saltar simas o prestarse como contrapeso para accionar mecanismos. Pero, ojo: el malvado Negativitrón también cuenta con sus propias huestes. Sin duda, uno de los puntos fuertes del mejorado editor de niveles.

hacer referencia a juegos clásicos, como *Gradius*, *Arkanoid* o *Tetris*, ya sea a través del diseño o la mecánica -no te pierdas a *Sackboy* a manos de una recreativa o disparando a pixelazos-, en un claro homenaje al mundo de los videojuegos, cuyas posibilidades **MM** pretende poner ahora en manos de los potenciales creadores. Y todo con la misma calidad en las físicas –te costará andar por algunas pasarelas o que tu Roboabeja cargue con más peso del debido, por ejemplo-, riqueza en el diseño de los decorados y mapas, una BSO sorprendente y variada –*rock*, *funky*, *jazz*, clásica, *bossa nova*...- y una jugabilidad y mecánicas al alcance de cualquiera.

Y AHORA... TÚ

En definitiva, el modo Historia es un juego completo, cuidado al detalle desde los créditos de apertura hasta los de cierre (mostrar que de cualquier cosa se puede hacer algo original y divertido es el sello de **MM**), que poder disfrutar solo o en compañía -pueden participar hasta 4 jugadores a la vez, en cooperativo ¡y competitivo!- y tras cuyo final el jugador entenderá la esencia del título: que en realidad, no es más que el principio.

Al igual que con el primer *LBP*, se pretende que el juego no se quede en el BD, sino que sea la suma de todas las aportaciones que hagan los usuarios-creadores de niveles y así cada jugador pueda disfrutar de multitud de fases más; con el primer título se superaron los dos millones de niveles, un dato que aporta credibilidad a este segundo *LBP*. ¿Veremos en la Comunidad las mismas genialidades que nos sorprendieron tras el primero? Si los usuarios fueron capaces de lo que ya conocemos tras la primera entrega, y con un editor que sólo ahora hemos sabido que era limitado, nosotros apostaríamos por ello.



EVALUACIÓN

✔ Diviértete con el modo Historia, conviértete en un diseñador sin límites con el ampliado editor de niveles y disfruta de los que creen los demás.

✘ Se echan en falta efectos de sonido y aprender a plasmar tus ideas con el editor de niveles te llevará bastante tiempo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Texturas tan conseguidas como las que se pueden ver en este juego, hablan por sí solas.	Variedad de géneros musicales que acompañan a cada nivel, aunque se echan en falta efectos.	Divertido, ingenioso, original, inmersivo, fácil de manejar y con un nivel de dificultad muy bien ajustado.	En el modo Historia, parándote a conseguir ítems, unas 10 horas. Editando niveles, todo lo que quieras.	Hasta 4 jugadores podrán disfrutar de la aventura y de ítems exclusivos para ganar en grupo.	Total integración de PS Eye, algunos niveles soportan Move, mastodóntico editor de niveles...	3 juegos en 1, en una fórmula nuevamente revolucionaria. ¿Alguien da más?
9,5	9,0	9,5	8,5	9,5	9,5	9,5

TEST



Los sesudos muchachos de Media Molecule ya han mostrado algunos ejemplos de lo que se puede lograr con las herramientas de LBP2. Recuerda que podrás reutilizar todos los trajes y los kits de creación de la primera entrega.

LITTLE BIG PLANET 2

HERRAMIENTAS PARA TU IMAGINACIÓN

Diseña shooters, arcades de conducción o incluso un encantador RTS (estrategia en tiempo real). Los límites los pondrán tu inventiva y tu paciencia para dominar las sencillas, aunque desafiantes, herramientas de LBP2.

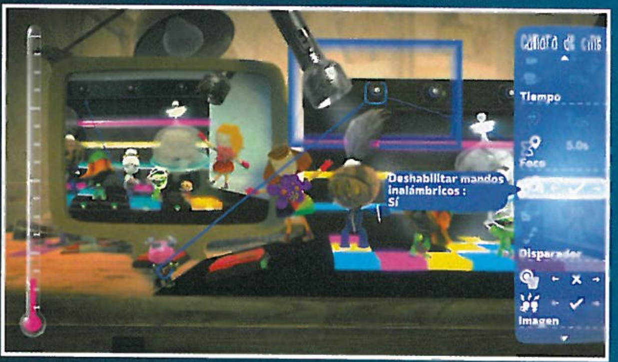
Si eres el autor de alguno de los dos millones de niveles generados con el primer *LBP*, enhorabuena. No tardarás demasiado en explotar al máximo las nuevas herramientas que ofrece esta secuela. Diseñarás vehículos en minutos con el Controlinador, mientras utilizas la IA de los *Sackbots* para crear aliados o ejércitos del mal a los que destruir en *shooters*, tanto horizontales como verticales. Pero si como a nosotros, las herramientas de ***LBP2*** te dan vértigo, no te agobies. Empápate a fondo los 52 tutoriales, que explican desde cómo crear una simple pared hasta la manera de diseñar complejos entramados de engranajes, pistones, emisores y microchips.

Aquí no te vamos a enseñar cómo diseñar un nivel (necesitaríamos media revista para ello), pero sí queremos ofrecerte unos cuantos consejos. El principal, que te armes de lápiz y papel si quieres crear un nivel desde cero. Tendrás la tentación de empezar directamente diseñando un héroe, sus enemigos y un sinfín de trampas, pero acabarás metido en un jardín del que te costará salir. Mejor planifica lo que quieres hacer, dibuja un diseño preliminar y márcate unos pasos a seguir. Ármate de paciencia con los tutoriales (algunos de ellos parecen destinados a graduados del M.I.T.), dale a la pausa cada vez que no entiendas algo y, sobre todo, practica. Muchas veces uno acaba entendiendo por sí mismo el funcionamiento de, por ejemplo, las herramientas de Lógica Avanzada, que por las (vertiginosas) enseñanzas del tutorial. ¡Ánimo y adelante!



SACKBOTS

Convierte a estos autómatas en tus aliados... o tus enemigos. Experimenta con su IA y otórgales habilidades y la capacidad para reaccionar, de diferente manera, a los obstáculos que diseñes. Modifica su tamaño y aspecto a tu antojo (podrás dejarles con su look pinochil o vestirles con todos los trajes y diseños que tengas en tu colección).



CÁMARA Y ACCIÓN

Modifica el ángulo y el zoom de la cámara al realizar determinadas acciones sobre un punto de tu nivel o añade la opción de capturar una instantánea que pase a la posteridad. Con el menú de Cámara Avanzada podrás colocar cámaras por el escenario, logrando enfoques dramáticos con los que construir pequeñas intros, en combinación con los sensores de proximidad y sonido.



EL INFIERNO DE LA LÓGICA

Uno de los apartados más engorrosos del tutorial pero también de los más importantes. Juega con las puertas de lógica Y, O, XOR y NO (para lograr diferentes acciones al pulsar palancas e interruptores). Usa la Lógica Avanzada para activar engranajes en direcciones distintas y sorprender al jugador con temporizadores y el Distribuidor al Azar.



CONTROLINADOR

Una de las herramientas más útiles de LBP2, con la que podrás convertir cualquier objeto en un vehículo, abriéndote las puertas a la creación de todo tipo de géneros (tu propio matamarcianos, por ejemplo). Asigna cada acción a un botón distinto del DualShock 3, incluyendo los dos joysticks analógicos.

LA ERA DEL MICROCHIP

Instala un microchip en cualquier objeto y podrás integrar en él diferentes lógicas y efectos e incluso notas para todos aquellos creadores que visiten tu nivel y quieran aprovechar tus creaciones. El tutorial es un poco chorra, pero la lección merecerá la pena. Se pueden hacer auténticas diabluras.



¡MÚSICA, MAESTRO!

Crea tus propias melodías (dispones de un buen número de instrumentos) y podrás hacer que suenen cuando el jugador pase por determinados puntos del nivel. O bien usa un micro y añade tu voz a un personaje del escenario.


PS3
PS2
TEST
Analiz
las n
Género
RPG de Acción
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Bioware
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.272 MB)
P.V.P. Recomendado
71,99 €
masseffect.bioware.com
18
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Plata
DEMO JUGABLE
En PlayStation Store
N7
LA ALTERNATIVA
DRAGON AGE ORIGINS
Si prefieres la fantasía mediveal, hazte con este sin dudarlo.
MASS EFFECT 2
UNA ODISEA MÁS ALLÁ DEL ESPACIO





ACCIÓN PURA Y DURA. Los combates en tercera persona son uno de los ejes del juego. El control del protagonista se realiza como en un shooter, y las mecánicas de cubrirse y disparar desde esta posición también están presentes. De forma muy sencilla podremos cambiar de arma o emplear alguno de los poderes para neutralizar al enemigo.









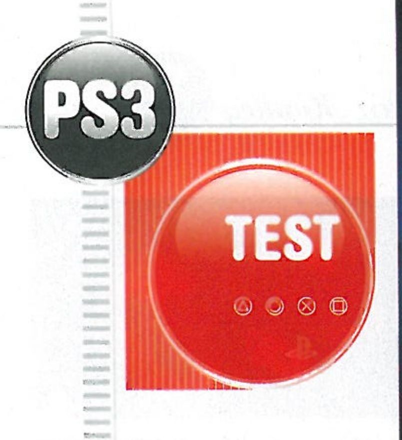
LA EDICIÓN DEFINITIVA

No bromeaban los responsables del juego al asegurar que los usuarios de PlayStation 3 serían «recompensados» por el tiempo extra de espera que han tenido que sufrir hasta que el juego ha visto la luz en su consola. Se incluyen en el disco tres contenidos adicionales de forma gratuita que expanden aún más la historia de Mass Effect 2, aparte de un cómic interactivo que permite conocer los sucesos de su predecesor.

El *boom* que ha experimentado el sub-género de los *RPG* occidentales, tan alejados de la típica imaginería nipona que nos había acompañado durante los años de los 32 *bits* y anteriores, tiene actualmente a uno de sus máximos valedores en **Bioware**, la compañía canadiense fundada hace más de quince años. Ya sea con sus odiseas épicas medievales como *Dragon Age* (cuya secuela aparecerá muy pronto en esta misma consola) o con productos futuristas como el que nos ocupa, ha demostrado que se pude innovar aún en un género tan establecido. Desgraciadamente, una serie de decisiones que poco tienen que ver con lo que realmente preocupa a los usuarios impidió que la primera entrega de *Mass Effect* llegara a **PlayStation 3** y los millones de usuarios de la consola pudieran disfrutar del comienzo de las andanzas de esta trilogía, cuyo tercer capítulo también verá la luz este año. Sin embargo, y pese a la dolorosa ausencia, los chicos de **Bioware** han hecho lo que está en su mano para enmendarlo, y lanzan ahora la que es la mejor y más completa versión de ***Mass Effect 2***, y sin duda uno de los mejores juegos de rol de esta generación.

Un futuro muy, muy lejano, en el que la humanidad se ha expandido por todas las estrellas, y ha encontrado en el camino decenas de otras especies inteligentes (algunas amigables, otras no tanto) es el entorno en el que se desarrolla la acción. Sin duda uno de los puntos fuertes del juego consiste en la cuidadísima ambientación, en el rico universo (a veces abruma la cantidad de información sobre alienígenes de cada tipo, planetas, historias de cada uno... que se ofrecen al jugador) creado de la nada, en el que el grupo de protagonistas no es más que un grano de arena. Y el mismo cuidado se ha puesto en todos y cada uno de los personajes principales: el «héroe» Shepard, la enigmática Miranda, el misterioso Corredor Oscuro... Los diálogos de cada uno de ellos son brillantes, y su personalidad impactante y digna de ser recordada. »

LA VARIEDAD DE ESPECIES Y LOCALIZACIONES DE ESTE UNIVERSO CREADO POR BIOWARE ES IMPRESIONANTE

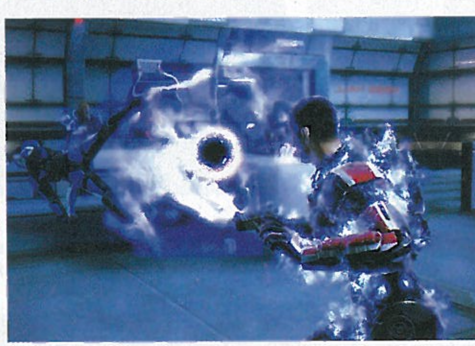








El puente de mando de la nave Normandía, en el que pasarás bastante tiempo.











Sabías que...

Los programadores han anunciado ya la tercera entrega, que cerrará la saga, y que verá la luz antes de que finalice el presente año.

UN EQUILIBRIO PERFECTO

La mecánica elegida para dar forma a esta fascinante historia no es nada convencional. Bajo un desarrollo en tercera persona, recorreremos la galaxia a bordo de una nave que hace las veces de cuartel general del grupo. Podremos deambular libremente por ella y, cuando deseemos embarcarnos en alguna de las múltiples misiones disponibles (aparte de las necesarias para que el argumento avance, hay decenas y decenas de encargos alternativos de todo tipo) nos desplazaremos al planeta en cuestión, donde tras elegir el grupo que nos acompaña (tres integrantes) desembarcaremos. Normalmente tendrá lugar una fase de exploración en la que comprobaremos la multitud de posibilidades que ofrecen los diálogos, según las respuestas que elijamos en cada momento. Cada situación puede ser afrontada de manera diferente, y no siempre la acción será la más correcta. Pero cuando no quede más remedio, nos encontraremos con un *shooter* en tercera persona que poco tiene que envidiar, en cuanto a jugabilidad, mecánica y posibilidades, a los grandes del género. La acción es intensa, el catálogo de armas inmenso y los dos compañeros suelen actuar por su cuenta con bastante inteligencia. Quizás lo único que pueda achacársele a este desarrollo es que el balance en cuanto a los combates y los elementos de *RPG* se incline en exceso hacia los primeros. Aquí todo se ha simplificado bastante, desde la evolución del personaje hasta el equipamiento, en aras de crear un juego accesible a todo el mundo. En cuanto al apartado gráfico este ***Mass Effect 2***, se ve y se escucha mejor que nunca. Mención especial merecen las animaciones de los personajes (sobre todo las faciales) y su modelado. Es increíble cómo los diseñadores han conseguido crear una variedad tan grande de seres que habitan este populoso universo. No cabe duda de que se trata de una nueva obra maestra de un grupo que lleva ya en su haber unas cuantas.

LAS DECISIONES QUE TOMEMOS AFECTARÁN AL ARGUMENTO DEL JUEGO



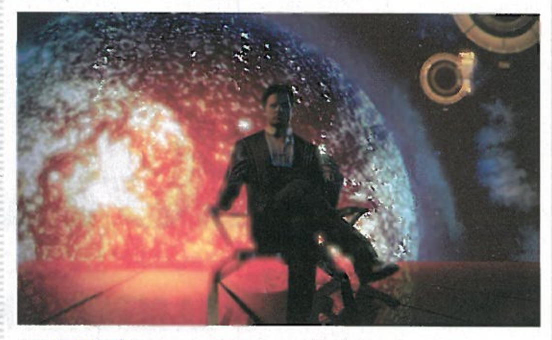
EN TODO MOMENTO ESTAREMOS ESCOLTADOS POR DOS COMPAÑEROS



EL CÓMIC Después del prólogo del juego podrás enterarte de todo lo que pasó en la primera entrega gracias a este genial cómic interactivo incluido en el disco.



PROGRESIÓN Cada vez que ganes un nivel podrás distribuir una serie de puntos entre las habilidades que se encuentren disponibles para cada personaje.

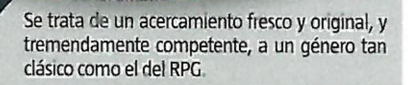


CERBERUS. Este es el nombre de la organización secreta que «recluta» al comandante Shepard al comienzo del juego. Sus intenciones son hacer prevalecer a la raza humana.





MASS EFFECT 2 HA MEJORADO MUCHO EN EL APARTADO DE LA ACCIÓN



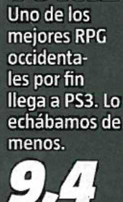
EVALUACIÓN

✓ Se trata de un acercamiento fresco y original, y tremendamente competente, a un género tan clásico como el del RPG.



✗ Quizás algunos echen de menos una mayor complejidad y libertad en lo que a los elementos de RPG se refiere.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
La mejor versión del juego luce como nunca en PS3, destacando los personajes y sus animaciones.	La banda sonora goza de una gran calidad, así como las voces de los actores que lo doblan.	El control es sencillo e intuitivo y la acción muy directa. No hay puntos muertos en su desarrollo.	Dependiendo de tu voluntad por explorar, puede hacerse bastante largo; al menos 20 horas.	No tiene juego a través de PSN, pero sí opciones de descarga de contenido adicional.	Los programadores han aprovechado de una forma brillante las capacidades de la consola.
9,4	9,5	9,4	9,4	9,0	9,3



TOTAL

Uno de los mejores RPG occidentales por fin llega a PS3. Lo echábamos de menos.

9,4















Durante las batallas podremos invocar a unas poderosas criaturas que realizarán un devastador ataque sobre el enemigo.



Los combates tienen lugar en un entorno cerrado, aunque podremos huir de los mismos si así lo deseamos.

Género
RPG de Acción
Compañía
Square Enix
Desarrollador
Access Games
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
P.V.P. Recomendado
39,95 €
www.lordofarcana.com
16

LORD OF ARCANA

LA REPETICIÓN LLEVA A LA PERFECCIÓN

El hecho de que la «supuesta» sucesora de **PSP** se esté retrasando más de lo previsto está permitiendo a la primera portátil de **Sony** alargar su experiencia de vida útil (es decir, con grandes productos que merecen la pena, como el que nos ocupa) durante mucho más tiempo que el que cualquiera de nosotros hubiera pensado en un principio. Si durante 2010 vimos juegazos de la talla de *Metal Gear Solid: Peace Walker*, *God Of War II* o *Kingdom Hearts: BBS*, 2011 no puede comenzar de mejor manera que con este ***Lord Of Arcana*** salido de la factoría de **Square Enix**. La gigante nipona parece que será una de las grandes valedoras del sistema durante este nuevo año, ya que muy pronto llegará también otro de los títulos más esperados por los usuarios: *The 3rd Birthday*.

Centrándonos en el juego que nos ocupa, sin duda el comentario que ha reinado desde que trascendieron sus primeras imágenes ha sido el de que se trata de un «clon» de la exitosa saga *Monster Hunter* de **Capcom**. Esta serie popularizó una fórmula (aunque para ser justos los *Phantasy Star Online* ya habían intentado algo similar con anterioridad) en la que los elementos de *RPG* y acción se combinaban con un fuerte elemento de personalización del personaje, todo ello adaptado a los controles de la consola. Y lo cierto es que este ***Lord Of Arcana*** repite esta mecánica, pero lo hace de una forma mucho más eficiente y divertida.

Comenzaremos nuestra aventura, tras una especie de prólogo que hace las veces de tutorial, en un pequeño pueblo rodeado de bosques. Un luchador sin mucha historia detrás -lo cierto es que la trama argumental nunca adquiere un gran protagonismo durante el desarrollo- llega al mismo con el fin de encontrar un misterioso artefacto llamado Arcana. Para lograrlo primero deberá completar un sinfín de misiones (más de ochenta distintas, además del DLC planeado) que se desarrollan en los territorios adyacentes al pueblo. En estos encontraremos todo lo necesario para equiparnos con armas y armaduras (hay varias clases de personaje, cada uno con sus propias características y armas), adquirir nuevas misiones, crear objetos, comerciar y aprender habilidades. El diseño de los niveles, divididos en pequeñas secciones, la abundancia de enemigos y el divertido sistema de batallas -basado en *combos*, con todo tipo de magias e incluso invocaciones a realizar- contribuye a crear un desarrollo intenso y divertido, que se ve ampliado gracias a sus opciones multijugador en cooperativo.

LAS MISIONES TIENEN LUGAR EN LOS TERRITORIOS QUE RODEAN UN PEQUEÑO PUEBLO COSTERO

LA ALTERNATIVA



MONSTER HUNTER F.U.
Si lo tuyo es la caza en compañía de amigos, se trata de una gran opción.

Por Last Monkey







Sabías que...

El máximo responsable del apartado sonoro del juego no es otro que Nobuo Uematsu, compositor mítico por su trabajo en Final Fantasy.

Antes de comenzar a jugar, como no podría ser de otra manera, tendremos que crear a nuestro personaje eligiendo entre multitud de parámetros.

LA FIEBRE «MONSTER HUNTER»



MONSTER HUNTER PORT. 3RD

Los inventores de la fórmula original en la que se inspira Lord Of Arcana acaban de sacar a la venta en Japón la 3ª entrega en PSP... Ha vendido más de tres millones durante la primera semana y se trata de un juego totalmente nuevo.



GOD EATER BURST

Namco Bandai, por su parte, lanzará a lo largo de 2011 este título de similares características, que es una actualización del God Eater original aparecido a principios de 2010 en Japón. Contará con la opción ad hoc Party.

EVALUACIÓN

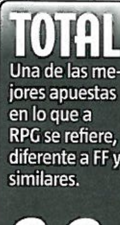


El juego ofrece un desarrollo que engancha desde el primer momento, y su acabado técnico lo coloca a la altura de los mejores.



Si buscas un juego de aventuras más lineal o que destaque por su argumento, al estilo Final Fantasy, mejor busca en otro sitio.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Tanto personajes como enemigos y escenarios cuentan con un buen diseño y gran variedad de modelos	Square Enix siempre cuida mucho este apartado, y Lord Of Arcana no es ninguna excepción.	El control está perfectamente adaptado y aprovecha todos los botones de la consola portátil.	Más de veinte horas te llevará llegar al final; muchas más si pretendes descubrir sus secretos.	Lo único negativo es que no permita el modo infraestructura en sus partidas cooperativas.	Hemos llegado a un punto en el que los programadores ya saben sacar el máximo partido a PSP.	Una de las mejores apuestas en lo que a RPG se refiere, diferente a FF y similares.
9,0	8,9	9,1	9,2	8,9	8,9	9,0



TEST

PS3

Género
Acción
Compañía
Disney Interactive
Desarrollador
Propaganda Games
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x10
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
1.966 MB
P.V.P. Recomendado
69,95 €
disney.go.com/tron

12

JUEGO EN 3D

A pesar de que se rumoreó que las ciudades estarían abiertas para que el jugador deambulara por ellas, los niveles son lineales.

TRON EVOLUTION

ESTÉTICA FUTURISTA Y RESULTADOS DE TODA LA VIDA

Está claro que el gran atractivo de las películas y los videojuegos de *Tron* es su estética. Hay jugadores a quienes les agradarán más los títulos ambientados en la Grecia clásica, a otros las aventuras selváticas, a otros los bajos fondos de la ciudad, pero cualquier aficionado a los videojuegos comparte con el resto cierta simpatía por el mundo de *Tron*: el interior de una inteligencia artificial donde todos los procesos que lleva a cabo la máquina se personifican, y donde los videojuegos de lucha, carreras y acción tienen lugar entre minúsculos impulsos eléctricos con cara y extremidades. Por eso la primera película de *Tron* se ha convertido en un clásico de culto y, por eso, *geeks* de todo el mundo esperaban su secuela con los brazos abiertos.

Tron Evolution sirve como una especie de puente entre *Tron* y su secuela, *Tron Legacy*. Cuenta cómo germinó en el interior de La Red el golpe de estado digital que precipita los acontecimientos que narra la segunda película. Como complemento de lo que cuentan los *filmes* resulta interesante, pero como juego independiente es donde ***Tron Evolution*** encuentra ciertas dificultades para destacar.

Para empezar, los decorados que en las películas (especialmente la de 1982) funcionan tan bien, con enormes páramos desolados y en los que solo se ve una rejilla, una línea de horizonte y un cielo negro, aquí tienen que transformarse en ciudades de neón con habitantes y mobiliario urbano, ciertamente originales pero que acaban cansando al jugador por culpa de lo limitado de sus posibilidades estéticas. Lo que en *Tron*, la película, era un fascinante experimento visual por su sobriedad, en el videojuego se convierte en un solo decorado que se repite una y otra vez.

La mecánica de juego, basada en el *parkour* al estilo *Prince Of Persia* y los combates en tercera persona, es efectiva, pero muy sencilla. El impresionante catálogo de *combos*, inspirado en artes marciales como la *Capoeira*, queda un poco deslucido por la poca versatilidad de los enemigos, la discreta cámara y, sobre todo, el extremadamente sencillo nivel de dificultad del juego, que plantea el *parkour* como un modo de alcanzar zonas inaccesibles... pero siempre indica cómo llegar exactamente a ellas, lo que acaba convirtiendo cada nivel en una mera búsqueda de indicadores luminosos.

El Multijugador es bastante más interesante. Hay cuatro modos de juego, hasta diez jugadores compitiendo On-line, y enfrentados en variantes de los modos clásicos en solitario o por equipos. Pero con una nueva dimensión, adquirida al permitir el uso con total libertad de motos y tanques (algo que en el modo Campaña, por desgracia, está limitadísimo a unos breves niveles de persecución), lo que lleva a unos follones caóticos y veloces muy divertidos. Una pena que ese saludable sentido del desmadre no se haya aplicado a todo el juego.

LO MÁS DIVERTIDO DE TRON EVOLUTION ES EL MULTIJUGADOR DE HASTA DIEZ CONTRINCANTES

LA ALTERNATIVA

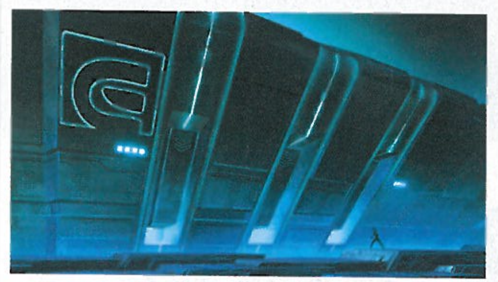


POP HD El auténtico origen de las acrobacias a lo parkour en los videojuegos, ahora en un remozado HD.

Por John Tones




El multijugador, aunque acaba volviéndose repetitivo, es puro caos, y divierte su mezcla de motos, tanques y jugadores a pie.



¿Sabías que...

John Lasseter, jefazo de Pixar, declaró que la influencia estética del primer Tron es incalculable, hasta el punto de que «sin Tron, no habría Toy Story».

Las motos son rápidas, manejables, y por desgracia, sus fases no abundan tanto como sería de esperar en el juego.

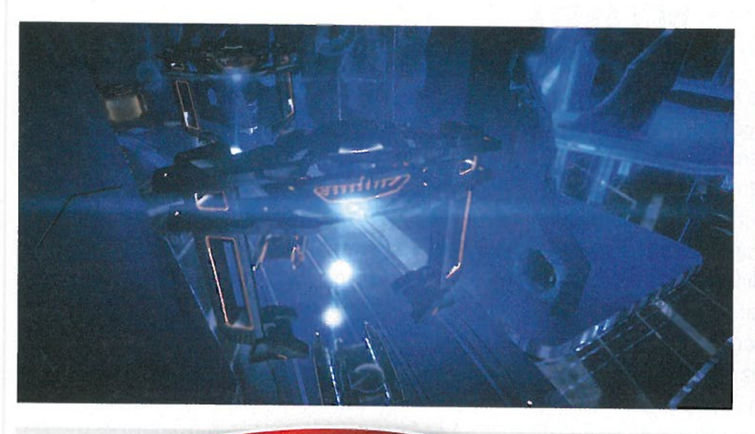


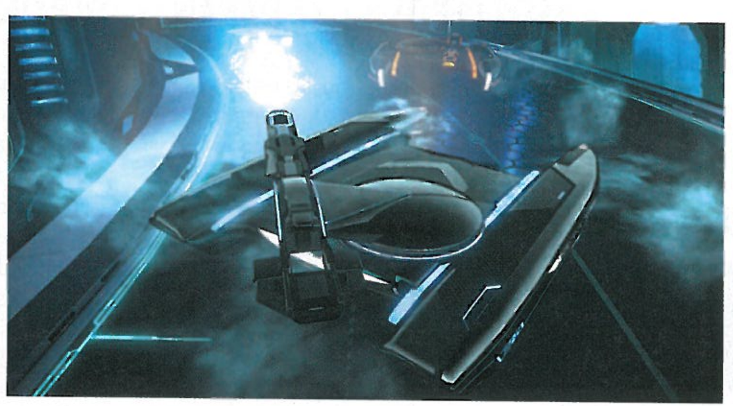


GIGANTISMO DE NEÓN. El atractivo de los sobrios decorados de la película permanece en el juego, sobre todo cuando su descomunal tamaño empequeñece a los personajes.

COMBATE. El sistema de combate, aún con sus problemas, tiene un atractivo catálogo de golpes que lleva un tiempo dominar por completo, dada la variedad y abundancia de combos.

CINEMÁTICAS. Al tratarse de una precuela de la película y no una adaptación de la misma, las cinemáticas están creadas de cero, con la ayuda del físico y las voces (en su VO) de los actores de Tron: Legacy.





EVALUACIÓN

✔ El multijugador, limitado a festivales de destrucción y velocidad, es muy divertido. La ambientación es hipnótica, como de costumbre en Tron.

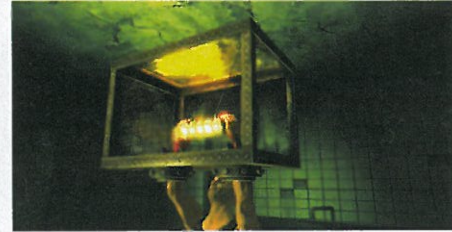
✘ El sistema de juego, aunque repleto de buenas ideas, como el completo sistema de combos, no se explota en todas sus posibilidades.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Atractivos y con brillantez ocasional pero, por desgracia, los niveles acaban siendo repetitivos.	Buen empleo del sonido para catapultar al jugador al atmosférico y críptico mundo de Tron.	Bien planteada, pero no tan bien ejecutada, por un nivel de dificultad muy bajo y casi sin desafíos.	El multijugador te entretendrá durante semanas. Esperemos que aparezcan niveles descargables.	Hay promesa de niveles multijugador para el futuro, una de las mejores bazas del juego.	Tron Evolution admite el empleo de Move si se desea, así como la posibilidad de ver el juego en 3D.	Un mito digital como Tron merecía un juego algo más pulido, pero éste funciona.
7,3	7,2	7,0	8,0	8,0	7,5	7,2





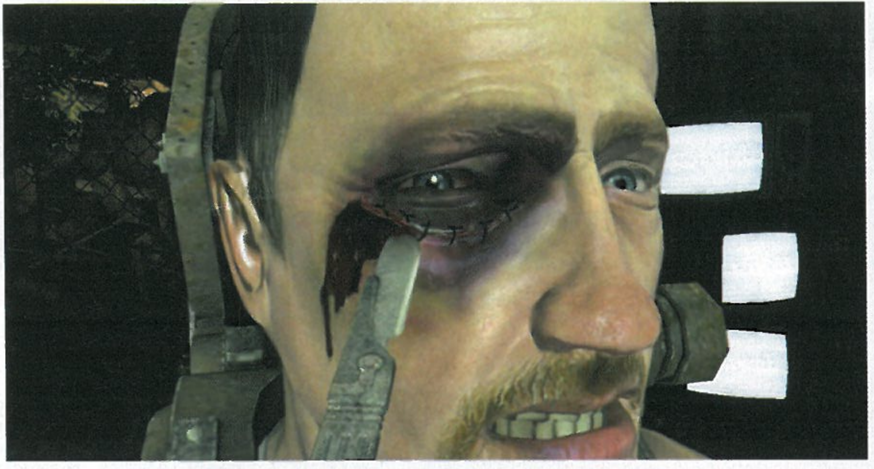








Género
Aventura
Compañía
Konami
Desarrollador
Zombie Studios
Distribuidor
Konami
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
54,95 €
www.konami.com/games/saw2
18



Nada más arrancar el juego tendrás que sacarte un ojo para conseguir la llave que te libere del icónico cepo de Saw. Y luego hablan de puntos de partida impactantes.



Como en la primera parte, en cualquier momento el entorno se puede convertir en una trampa.



Preferimos no preguntar cómo ha logrado Puzzle llenar de trampas varias calles de la ciudad.

SAW II FLESH & BLOOD

ESOS CEPOS TE DARÁN DOLOR DE CABEZA

Si hay algo que no tolera ningún tipo de discusión respecto a los juegos de *Saw* es que están hechos para auténticos fans de la ya longeva serie de películas de suspense y torturas. La estética, los vericuetos argumentales, la total suspensión de incredulidad que se exige al jugador... los guiños a las películas son tan abundantes que yo mismo, fan confeso de la saga, he tenido que consultar Internet para refrescarme la memoria con unas cuantas referencias. La que nos interesa ahora mismo es esta: la víctima de los nuevos desmanes de Puzzle es Michael Tapp, hijo del personaje que Danny Glover interpretaba en las cinco primeras películas y que protagonizaba el primer juego.

Solo un año ha tardado en aparecer este segundo videojuego, a tiempo para el estreno estadounidense de la séptima parte de la saga cinematográfica, así que no es difícil adivinar que los cambios respecto a su precedente son mínimos: ambientación de *survival horror* mugriento, dependencia total de las películas, abundancia de *puzzles* y minijuegos de habilidad... el mayor cambio está en el sistema de combate. La acción en tercera persona del primer juego deja paso a *quick-time events* que le quitan algo de tensión a las apariciones sorpresa de los enemigos, pero que permiten que el jugador se concentre en los desafíos cerebrales, algo que en el fondo hace justicia al espíritu de la serie. Del mismo modo, los mapeados son menos laberínticos y más lineales, lo que parece apuntar en la misma dirección: vas a tener que centrarte solo en los desafíos que Puzzle te tiene preparados.

Hay más variedad de trampas, nuevas formas de superarlas y ciertas variantes en el combate que permiten el empleo de las propias trampas como armas. Pero todo eso es lo de menos: ***Saw II*** es un espectáculo de violencia sórdida, suciedad moral y supervivencia desesperada. Si te gustan las películas... es para ti.

LA ALTERNATIVA



SAW. La escasez de juegos de género hace inevitable mirar al primero en busca de alternativas.

EVALUACIÓN

Para quienes no se cansan de la sinuosa voz de Puzzle hablando a través de las interferencias de un viejo televisor. Puzzles, supervivencia, gore, cicatrices y bisturíes. Según para quién, un menú perfecto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
6,8	7,2	7,5	6,5	-	6,5



Las animaciones son flojas, pero las secuencias de gore son excelentes...

Se te puede hacer monótono si buscas acción, ya que la atmósfera lo es todo.

TEST

Por Nemesis





Activision ha redutado a unos cuantos DJs de prestigio, para que luzcan palmito en el juego. Aquí tenéis a RZA, líder de los Wu-Tang Clan.

La capacidad para improvisar en los Freestyle se ha disparado, aunque también lo ha hecho la dificultad. Ojito con esos cambios de pista, que son traicioneros...



MONTA LA RAVE EN CASA

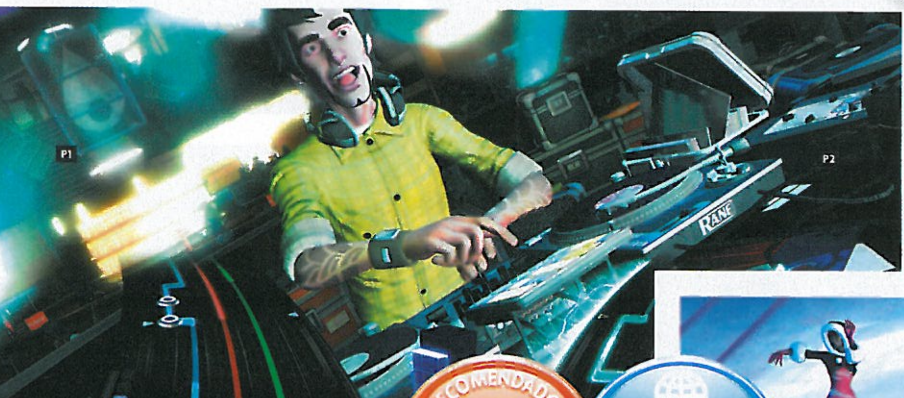
En tu tienda podrás encontrar dos packs diferentes de DJ Hero 2, el Bundle sencillo (81,99 €) con una mesa de mezclas y el juego, y el Party Bundle (131,99 €) que incluye el juego, dos mesas y el micro. Ambas opciones incluyen, además, el DJ Hero original, por la patilla.

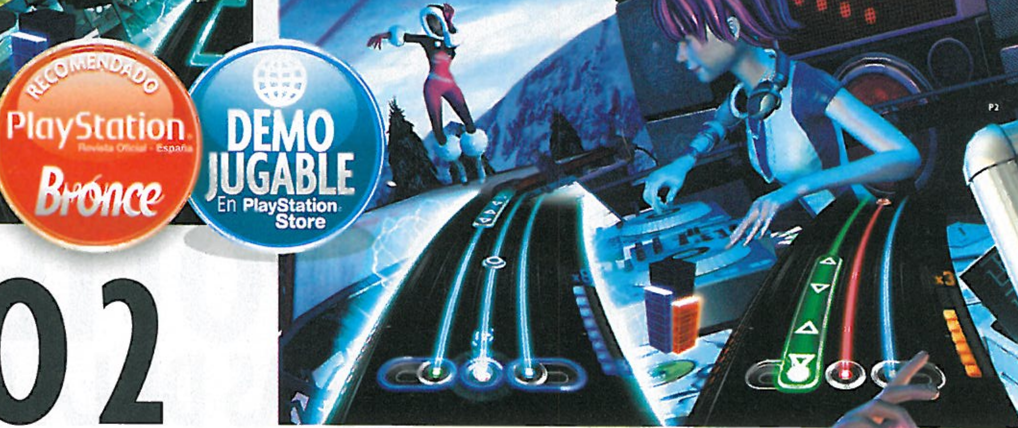
PS3





Género **Musical**
Compañía **Activision**
Desarrollador **FreeStyle Games**
Distribuidor **Activision**
Jugadores
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Español**
Resolución Máxima **720 p**
Instalable **Sí (7 MB)**
P.V.P. Rec. **40,99 €**
www.djhero.com
12





Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Bronce

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

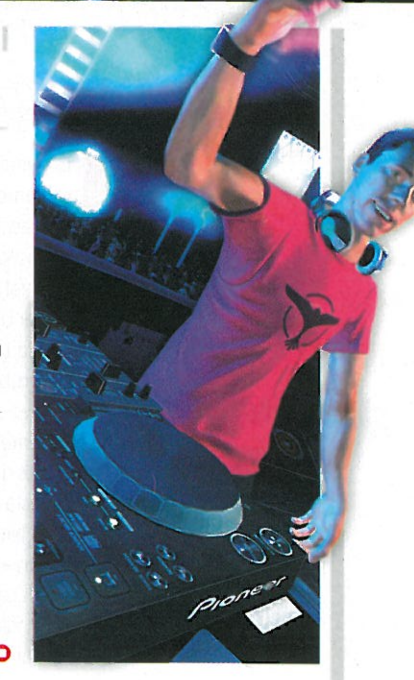
DJ HERO 2

SERÁS EL DJ RESIDENTE DE TU VECINDARIO

El primer *DJ Hero* fue un excelente discípulo del fundacional *Beatmania* de **Konami**, convirtiendo en consumados pinchadiscos incluso a los que detestamos la música que suena en los clubs y las «discos» poligoneras. ¿La fórmula de su éxito? Una mecánica ferozmente adictiva, un impresionante catálogo de remezclas y un mando/plato de mezclas tan robusto como fiable. Esta secuela, aunque pierda en originalidad, gana en todo lo demás. **FreeStyleGames** ha potenciado los modos multijugador (los piques son lo que hace girar el mundo, no lo dudes) e incorporado puntuación al uso del micrófono. Cantar *remixes* tan infernales como los de este juego puede ser una tarea titánica, pero garantizarán las risas en cualquier fiesta. ¡Compruébalo!

La selección musical de ***DJ Hero 2***, aunque descuida un poco el *rock* respecto a su predecesor, sigue siendo igual de soberbia. Sus 83 mezclas se atreven con todo: Justice, Lady Gaga, 2Pac, Basement Jaxx, Daft Punk, The Prodigy, Deee-Lite, Eminem, Rihanna, Gorillaz o Donna Summer, Metallica... hasta 100 artistas diferentes. Tendrás mayor libertad en los *Freestyle* y verás ascender tu reputación en los mejores garitos gracias al nuevo modo Imperio, mientras vistes a tu personaje o desbloqueas *DJs* de renombre, como DeadMau5, RZA o David Guetta. Aunque **Activision** no necesitaba demasiado para volver a atarnos a la mesa de mezclas, solo necesitarás unos minutos con el tutorial para perder por completo la noción del tiempo.

Si todavía no has caído rendido al encanto de *DJ Hero*, ahora lo tienes mejor que nunca: el juego y los *bundles* con la mesa de mezclas han bajado su precio. Los amigotes y la denuncia por ruido son opcionales.



LA ALTERNATIVA



DJ HERO
Te lo regalan, comprando uno de los bundles de DJ Hero 2.

EVALUACIÓN

83 colosales remezclas, de 100 artistas diferentes, unidas por una jugabilidad a prueba de cañonazos. Y a un precio más que interesante. El género musical estará muerto, pero deja unos cadáveres preciosos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,0	9,3	9,0	8,7	8,4	7,8	9,0

Menos mezclas que en el original, pero de calidad y ritmo incontestables.

Quedarás atrapado por su adictiva mecánica, aunque tengas menos oído que una morsa.







Para acabar con los mortífagos y demás enemigos de Harry Potter apunta con R, después mantén pulsado L2 y presiona R2; así lanzarás un mortal hechizo.

TEST







Género **Aventura**
Compañía **WB Games**
Desarrollador **Bright Light**
Distribuidor **Electronic Arts**
Jugadores
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (3.762 MB)**
P.V.P. Rec. **71,90 €**
harrypotter.ea.com/ES
12



Para saber dónde ir en cada momento, realiza el hechizo Brújula pulsando el botón de cuadrado. Un haz de luz te indicará el camino correcto que has de tomar.



Pulsa Triángulo para ponerte la capa de invisibilidad y pasar desapercibido entre los muggles de la ciudad. Pasarás a una vista en primera persona, así que cuidado con no chocarte con ellos.

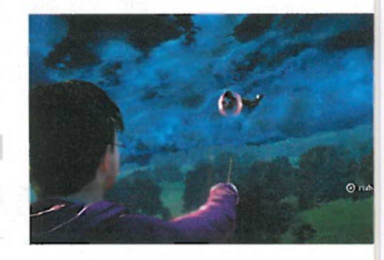
HARRY POTTER
Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE



△ UNA ○ INNOVADORA ✕ MECÁNICA □ ARRUINA LA MAGIA



Es genial que por fin salgamos de la hartura del castillo de *Hogwarts* y visitemos otras localizaciones, también es genial que el juego haya optado por una aventura y no por un desarrollo tipo *sand box*, pero es horrible que se note tanta desgana en su desarrollo. Sí, aparentemente parece un *Harry Potter* más que aceptable: gráficamente está bastante cuidado, con personajes bien modelados e inspirados en los actores de la peli y con efectos de luces y sombras que generan la atmósfera típica de la saga cinematográfica. El problema está en que el desarrollo de las fases es aburrido y, en ocasiones, tedioso. Así, por ejemplo, en los niveles de sigilo, te pedirán que te pongas la capa de invisibilidad. Momento en que pasarás a una perspectiva en primera persona... Así que imagina pasar desapercibido entre la multitud, tratando de no chocar con la gente que aparece sin previo aviso y todo ello viéndolo borroso. Inexplicable desazón. Otro ejemplo: atacar con varita en mano a los mortífagos que surcan los cielos. Una vez que te haces con la innecesariamente complicada mecánica de lanzamiento de hechizos de ataque, todo irá bien, hasta que tengas que acabar con el último enemigo. Éste se colocará a una altura a la que jamás podrás enfocar el punto de mira del hechizo, así que sólo podrás derrotarle cuando se digne a descender. Estos son sólo dos ejemplos de lo frustrante que resultan las fases. Quizá si hubiesen hecho un testeo del juego en condiciones, nos hubieran ahorrado tanto desasosiego y es más que probable que el juego fuese algo mejor de lo que es, porque ingredientes para ello no le faltan a la primera parte de ***Las Reliquias De La Muerte***.







LA ALTERNATIVA

LAS AVENTURAS DE ARAGORN. Otra aventura con licencia.

EVALUACIÓN

Las apariencias engañan... Es vistosillo, pero la ineficaz perspectiva en primera persona, los problemas con los controles y la escasa inteligencia artificial echan a perder un título tan esperado por los fans de la saga.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,0	8,0	6,4	7,2	7,0	6,2	6,9

Lo único aceptable del juego: personajes idénticos a los actores y buena atmósfera.

La mecánica de lanzamiento de hechizos es innecesariamente complicada.









PS3



Género
Arcade
Compañía
EA
Desarrollador
Bright Light
Distribuidor
EA
Jugadores
On-line
Sí
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
40,95 €
www.create.ea.com





Con la herramienta Atrezo podrás colocar en el escenario desde animales, como caballos, tigres, dinosaurios; a pelotas de baloncesto, bancos...



CREATE

ENSAYO Y ERROR PARA TU IMAGINACIÓN

¿Un juego nacido para hacer la competencia a *LittleBigPlanet* o *ModNation Racer*? Sí, pero ***Create*** no consigue ser tan genial como los juegos de **Sony C.E.** Se basa en la filosofía de «crea, juega y comparte», pero no logra ni ser tan divertido ni creativo como los títulos mencionados. Ofrece multitud de herramientas (Atrezo, Pincel, Ambiente...) para decorar y transformar los escenarios como la imaginación te dicte, pero el juego realmente no te exige tanto. Tu objetivo será conseguir «chispas» -ya que son las que desbloquean nuevos mundos- siguiendo una serie de pasos, en plan: coloca una textura en un determinado lugar, coloca un objeto en particular, añade algún efecto meteorológico y... ¡voilà, chispa conseguida! Así planteado, al final dichas «cadenas» se vuelven monótonas y aburridas ya que terminas colocando los mismos objetos de siempre. Lo suyo hubiese sido que el juego te premiase por la creatividad en general, ya que así te esmerarías un poquito más.

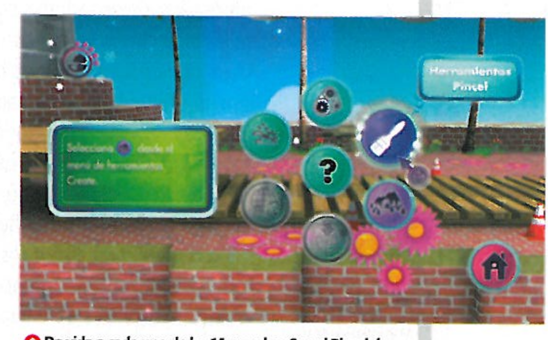
La mecánica de juego se centra, en rasgos generales, en hacer llevar un objeto a un determinado lugar o activar ciertos *items*. Así que para ello tendrás que repetir una y otra vez la acción hasta que consigas colocar todos los utensilios en el sitio correcto para hacer que la «cadena» funcione. Ensayo-error: coloca un par de globos, una rampa, pon viento y a ver qué pasa. Que no funciona, pues a recolocar todo de nuevo hasta que lo consigas. Si esto te parece divertido, entonces puede que ***Create*** sea un buen juego para ti.

LA ALTERNATIVA

LBP2. Con este sí que darás rienda suelta a la imaginación.



El objetivo en la mayoría de los mundos es hacer llegar un objeto a un determinado lugar, activar un ítem o atravesar algún aro, por ejemplo. Para ello, dispondrás de ventiladores, rampas y un sinfín de utensilios más.



Da vida a cada uno de los 14 mundos. Con el Pincel da color, aplica texturas, coloca pegatinas y con la herramienta de Ambiente logra que haga viento o nieve. Estas son sólo dos de las múltiples herramientas disponibles.

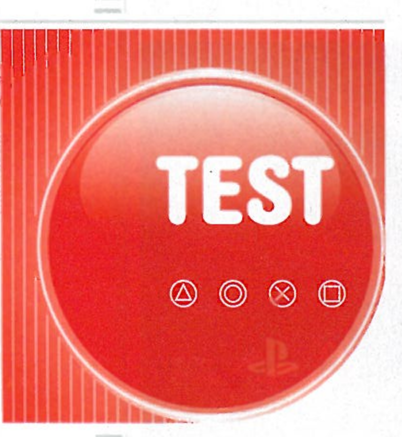
EVALUACIÓN

Un juego para dar rienda suelta a la creatividad, pero sus infinitas posibilidades están tan supeditadas a una serie de restricciones que, al final, la imaginación se atonta y se hace vaga.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,0	7,2	7,5	7,8	8,0	7,9	7,6

Poco carismáticos entornos y sin apenas personalidad.

Colocar los objetos con Move es muy intuitivo, pero su mecánica de juego es monótona.

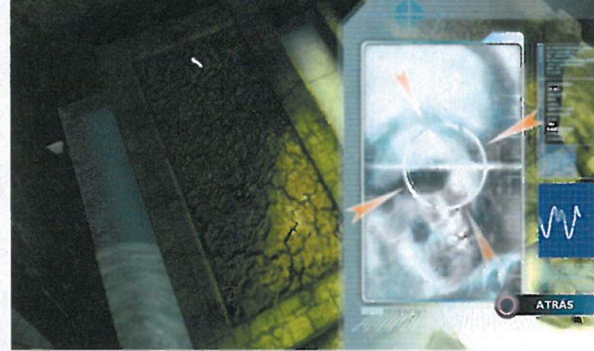






La «aparatología» que podrás usar durante el juego es extensísima, como este escáner de última generación.

En cada escena del crimen deberás encontrar el cadáver; algunos se hallan bastante ocultos y en lugares inimaginables.





El forense ha de examinar y analizar el cadáver de la víctima y averiguar cuál fue la causa de la muerte, hora...



PS3

Género **Aventura gráfica**
Compañía **Ubisoft**
Desarrollador **Telltale Games**
Distribuidor **Ubisoft**
Jugadores
On-line **No**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**
Resolución Máxima **1080p**
Instalable **No**
P.V.P. Rec. **49,99 €**
www.ubi.com
16

CSI: LA CONSPIRACIÓN

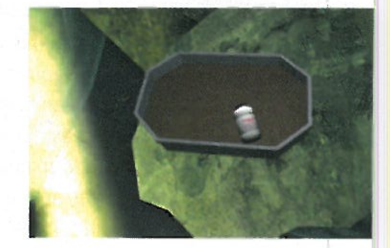
UNA SERIE SIN ÉXITO EN EL MUNDO LÚDICO

Si *CSI* sigue teniendo audiencia es más por el poco interés que tiene la programación de las otras cadenas que por el propio serial, y no porque la calidad de los casos haya bajado, sino porque ya son demasiados años colándose en nuestros hogares el lunes por la noche (¡y lo que aún nos queda!). Y, sin embargo, a pesar de estar harta de ver a Catherine y los que quedan de *Las Vegas*, tenía ganas de jugar a su adaptación a videojuego y quitarme aquel sinsabor de hace 4 años con *CSI: Las 3 Dimensiones Del Asesinato* (**PS2**). Pero nada, aún me quedo con la amargura y aburrimiento que aquel juego me produjo. ***La Conspiración*** mantiene la mecánica del de 2007: controlando al novato de turno bajo la supervisión de Sara (en esta ocasión), deberás entrevistarte con los sospechosos, buscar pruebas en el escenario del crimen para después analizarlas en el laboratorio y dar con las pistas adecuadas que te conduzcan hasta el asesino; un planteamiento muy fiel al de la serie. El problema es que la perspectiva en primera persona y el movimiento autómata de la cámara para pasar el cursor -con el *stick* analógico izquierdo- sobre cualquier lugar, superficie y objeto, se hace repetitivo y muy monótono. Todo ello, unido a las largas pantallas de carga, lo convierten en una aventura gráfica sin gracia y que apenas saca partido del verdadero éxito de *CSI*, que es la mezcla de novela, cine negro e investigación científica. Además, si a su desarrollo lento y pausado le sumamos que no ha sido doblado al castellano -aunque las voces son las de los actores originales-, ***La Conspiración*** se convierte en uno de esos títulos que quedarán olvidados en la estantería sin que el jugador sepa qué pasa más allá del Tutorial.





Como CSI que eres deberás hacer buen uso de las herramientas para sustraer huellas, detectar fluidos, sacar moldes...



LA ALTERNATIVA



HEAVY RAIN. Más interesante y con un desarrollo soberbio, ahora con opciones Move.

EVALUACIÓN

Una vez más, Ubisoft no ha sabido explotar con sabiduría una licencia como es CSI y ha creado una aventura gráfica sosa, sin gracia y aburrida. Eso sí, han logrado que los personajes se parezcan a los actores.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,8	7,5	6,5	6,8	-	6,0	6,5

Lo único de agradecer es la sintonía de cabecera, original. No ha sido doblado.

Sosa y repetitiva. Largas pantallas de carga. Mecánica muy sencillita, pero sin gracia.



NEMESIS
Cada nuevo dato y pantalla desvelada por Guerrilla nos hacen sospechar que estamos ante el FPS del año.

Furioso
★★★★★

Compañía
Sony C.E.
Programador
Guerrilla Games
Género
Shooter

Killzone 3

Acompaña a Sev y Rico en su desesperada huida del planeta Helghan. Ponte las gafas 3D y agarra el PS Move.



Con ustedes, un auténtico duelo de hombretones: con arma blanca, y frente a frente. Pulsa rápido el botón R3 o tu cadáver abonará ese barrizal llamado Helghan.



A TIROS POR PAREJAS

La beta de preview incluye una demostración del modo cooperativo de Killzone 3, con una pantalla partida de corte vertical que ofrece una buena visión de juego y, lo que es mejor, la posibilidad de revivir a tu compañero.



El duelo contra el MAWLR (un mecha gigante blindado hasta el tuétano) es el punto culminante de esta versión preview.



EN ESTA TERCERA ENTREGA, LOS HELGHAST ESTÁN MÁS FURIOSOS QUE NUNCA, TRAS LA MUERTE DE SU LÍDER, VISARI

MEJOR, CUANTO MÁS CERCA

Tal y como avisó Guerrilla, los ataques cuerpo a cuerpo de Killzone 3 son brutales. Puñaladas en el cuello o los ojos, roturas de cuello... y ojo, porque a los Helghast tampoco les temblará el pulso. Te troncharán a la mínima.





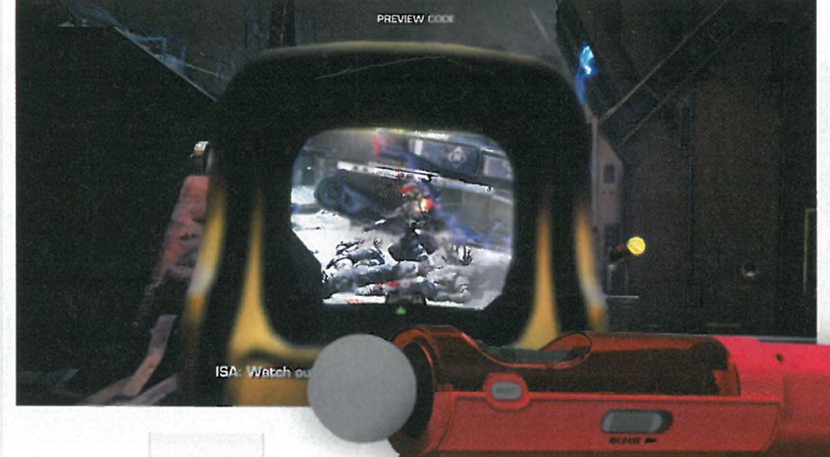
Aunque sea sorprendentemente breve (se completa en poco más de 15 minutos), la *demo* de *preview* que **Sony C.E.** y **Guerrilla Games** ha enviado a la prensa despliega buena parte de los atractivos que vamos a encontrar en ***Killzone 3*** a partir de Febrero: batallas encarnizadas frente a unos *Helghast* más furiosos que nunca (no es para menos, nos cargamos a su líder, Visari, en la anterior entrega), la ambientación sucia y realista que siempre ha sido marca de la casa, y el total aprovechamiento de las mejoras tecnológicas que han ido surgiendo alrededor de la consola de **Sony**. Empezando por la impecable integración del *PS Move* (que encontrará en el rifle *Sharp Shooter* su compañero perfecto) y las mejores 3D que hemos visto hasta la fecha. Pero tranquilo, porque hasta con un *DualShock 3* y una tele de tubo vas a disfrutar como un enano con ***Killzone 3***. Si lo sabremos nosotros, que nos hemos pasado cinco veces esta *demo*, y ya nos conocemos de memoria cada trinchera y cada palmo de chapa del *MAWLR*, el gigantesco mecha con el que los *Helghast* quieren aplastar a los pocos supervivientes del ejército ISA que invadieron su hogar.

El intenso duelo contra el *MAWLR* (un colosal cuadrúpedo mecánico protegido por ametralladoras, lanzamisiles y un láser capaz de reducir toda Sabadell a cenizas) se desarrolla tanto a pie -protegiéndonos de sus ataques en desvencijados *bunkers* mientras atacamos sus puntos flacos con el lanzamisiles *WASP*- como en el aire. La única forma de destruir completamente al *MAWLR* (cuyo diseño se inspira en la fisonomía de las pulgas, según la propia **Guerrilla**) será volar alrededor suyo, »





Si en Killzone 2 tuvimos ocasión de conocer la capital de los Helghast, ahora visitarás el resto del planeta.







CON EL ARMA A PUNTO. Os presentamos el Sharp Shooter, un periférico diseñado para convertir los dos mandos de PS Move en un coquetuelo rifle, y que llegará a las tiendas al mismo tiempo que Killzone 3 (para el que ha sido diseñado). De momento, no hay precio confirmado, aunque rondará los 40$.

» destruyendo con ametralladoras pesadas cada torreta, rejilla de ventilación y tornillo que esté a nuestro alcance.

Antes de tumbar a este coloso, la *demo* nos ofrece la oportunidad de enfrentarnos con las tropas convencionales del ejército *Helghast*, utilizando diverso armamento de fuego o directamente el cuchillo, si logramos acercarnos a ellos lo suficiente. La crudeza de los combates cuerpo a cuerpo supera lo visto hasta ahora en la saga (con cuchilladas traperas en el ojo incluidas), aunque los *Helghast* tampoco se quedan atrás. Algunos de ellos intentarán chamuscarte el bigote con sus lanzallamas, mientras que otros recurrirán a los *jetpacks* (uno de los grandes atractivos de ***Killzone 3***) para atacarte sorpresivamente desde el aire.

No vamos a negar que albergábamos no pocas suspicacias hacia el control con *Move*, pero a la hora de la verdad, con el *Motion Controller* en una mano y el *Navigation* en la otra, ***Killzone 3*** se deja jugar estupendamente. Quizás pierda precisión respecto al ***DualShock 3***, pero la experiencia de juego se vuelve mucho más envolvente, hasta el punto de que más de una vez hemos apartado la cabeza al girar una esquina y encontrarnos de bruces con un *Helghast*. No queremos ni imaginar cómo será jugar con el *Sharp Shooter*. Está claro que no conoceremos el auténtico alcance gráfico y jugable de ***Killzone 3*** hasta que aterrice en las tiendas, a finales de febrero. Pero lo que hemos podido ver a lo largo del año en diferentes eventos (**E3**, **Colonia**...) y probar con este breve pero intensa versión de *preview*, nos hace prever un combate encarnizado, un año más, entre las sagas *Resistance* y *Killzone*, en un mercado aún convaleciente por el descomunal éxito del último *Call Of Duty*. Y tampoco olvidemos que por el horizonte aparece un nuevo competidor en liza: **Epic** y su deslumbrante *Bulletstorm*. Desde luego, el 2011 pinta inmejorable para el fan del *shooter*. ○



1 El poderío bélico de los Helghast está lejos de apagarse, como lo demuestra la aparición de armas tan letales como el MAWLR.



2 Con Visari muerto, las distintas facciones Helghast luchan por el poder. Eso sí, no dudarán en aliarse para aplastar a los molestos invasores ISA (o sea, tú).







Disney

TRON EVOLUTION

EL VIDEOJUEGO



EL JUEGO DEJA DE SER UN JUEGO

25.11.10

CONÉCTATE A UN VASTO MUNDO DIGITAL DE LA MANO DE ANON, UN PROTOTIPO CREADO PARA LUCHAR CONTRA UN PELIGROSO VIRUS. GRACIAS A SU DISCO DE ENERGÍA Y A SU MOTO DE LUZ PODRÁS RECORRER ESTE IMPREVISIBLE MUNDO ENFRENTÁNDOTE A SUS ENEMIGOS. PORQUE DENTRO DE TRON EL JUEGO DEJA DE SER UN JUEGO. Y AHORA PODRÁS ADENTRARTE EN EL FUTURO CON PLAYSTATION MOVE Y LA ASOMBROSA COMPATIBILIDAD CON EL 3D ESTEREOSCÓPICO.
TAMBIÉN DISPONIBLE PARA PSP Y PC.





www.disney.es/tron







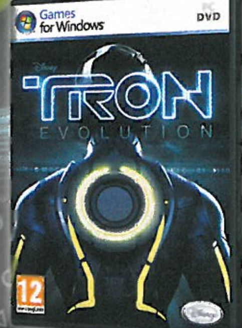




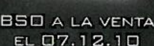












PlayStation®

SONY
make.believe

VERSIÓN BETA

Como en Dead Space, los combates cuerpo a cuerpo (los necromorfos tienen más ganas de abrazar a Isaac que nunca) se solucionan con breves QTE o pulsaciones frenéticas de X.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES
Para quienes disfrutamos a fondo de la inmersiva experiencia de Dead Space, esta secuela promete más, mejor... y multijugador.

Asfixiante
★★★★★

Compañía **Electronic Arts**
Programador **Visceral Games**
Género **Acción**

A LA VENTA EN ENERO

Dead Space 2

Con un multijugador que promete ser robusto y frenético, Dead Space 2 nos devuelve a la locura del espacio profundo

A pesar de que, en términos de ventas, no cumplió al cien por cien las expectativas que se había formado **Electronic Arts**, lo cierto es que el primer *Dead Space* fue aplaudido por crítica y público por su violencia y ambientación. El original empleo de herramientas salidas de un *Bricomanía* del futuro para hacer pedazos a los enemigos e impedir que se movieran antes de machacarlos, los leves toques de *puzzle* con manipulación temporal y gravitatoria incluida, la macabra estación espacial donde tenía lugar...

La buena noticia para el devoto de *Dead Space* es que ***Visceral Games*** ha tenido muy claro que lo que hizo grande a aquel juego fue la atmósfera de pesadilla. En esta ocasión, la acción arranca en un hospital psiquiátrico donde Isaac mastica alucinaciones y camisa de fuerza, y donde abundarán los encuentros tétricos. El hospital está en una estación espacial donde Isaac averigua más sobre los poderes de La Efigie: en **Visceral Games** han creado alrededor de ella todo un inquietante culto de tintes paganos.

Y por supuesto, están los necromorfos: en la *beta* que hemos probado abundan los viejos conocidos de cuchillas zancudas y bulbos explosivos, pero hay nuevos invitados al macabro festival de descuartizamientos: unos horribles perrazos muy veloces llamados *Stalkers* y que atacan en grupo; o unos niños reanimados, endebles y a quienes las cabezas les explotan como calabazas con facilidad, pero que atacan a Isaac, sin exagerar, por cientos. Isaac tiene también nuevas armas, como el Detonador, una especie de mina que se puede colocar en las paredes para que estalle cuando el jugador desee. Y el propio espacio exterior también es un arma: Isaac podrá reventar ventanales que mandarán al negro vacío espacial a los enemigos... y a él mismo, como se descuide.

¿Y el multijugador, ese que dicen en **EA** que fue la clave (su ausencia, más bien) de las no del todo redondas ventas de la primera entrega? Tenemos nuestras dudas: parece frenético y sangriento, con humanos y necromorfos enfrentados en cinco modos distintos y en equipos de cuatro. Nos ha recordado a *Left 4 Dead*, exclusivo de Xbox 360: no son grupos equilibrados, pero los humanos tienen más potencia de fuego y tienen que realizar una serie de acciones (activar terminales, conectar explosivos), mientras que los jugadores necromorfos aprovechan sus características y superioridad numérica. ¿Las dudas? El multijugador va a ser furioso y excesivo, pero no sabemos si encaja del todo con el espíritu de *Dead Space*, donde la calma es tan importante como la acción. Lo averiguaremos, en cualquier caso, el mes que viene.

EL ARGUMENTO DE ESTA SECUELA ES, SI CABE, AÚN MÁS TENEBROSO QUE EL DE SU PRECEDENTE



La técnica de desmembrar a los enemigos es primordial: apunta a los tentáculos, mutila y cuando no se muevan, muélelos a golpes.

Y DE REGALO, EXTRACTION.

Lanzado el año pasado para Wii, esta versión incluida en Dead Space 2 y adaptada para Move es un shooter sobre raíles que ahonda en los orígenes del misterioso monolito que convierte en fanáticos religiosos a quienes se le acercan.

Más te vale tener ojos en la espalda cuando avances por los decorados en penumbra de Dead Space 2. Si un necromorfo te parece peligroso, imagina a un necromorfo fanático religioso.

Claves

1 El multijugador es la gran novedad del juego. Habrá cinco modos más o menos tradicionales, y todos enfrentarán a equipos de cuatro humanos y cuatro necromorfos.

2 Al empezar, Dead Space 2 desvela el rostro de Isaac. A modo de tutorial aprenderás a controlarlo y a usar sus nuevas habilidades antes de ganarte el primer traje.





La carátula
La apuesta de Capcom por el look de cómic alcanza también al arte de la portada del juego.

Spider-Man taconeando sobre los lomos de Sir Arthur... Es algo que jamás habría imaginado al jugar en 1985 con el primer Ghosts'N Goblins.



Prepárate para encajar especiales tan apocalípticos como éste: Hulk empotrando un meteorito contra tus morros. ¿Cómo bloquear algo así sin arruinarse la ortodoncia?



PRIMERA IMPRESIÓN

Marvel Vs Capcom 3
Fate Of Two Worlds

Estética de comic y combos estratosféricos para un crossover tan excesivo como irresistible. La espera mereció la pena.



NEMESIS
Aunque la elección de la estética es discutible, su mecánica es infalible. Es echar una partida y olvidarte de que tienes que comer e ir al baño.

Marrullero
★★★★☆

Compañía **Capcom**
Programador **Capcom**
Género **Beat'em-up**



Once años después de su último enfrentamiento, lo mejor de los universos de **Capcom** y **Marvel** volverán a chocar, y lo harán en un *beat''em-up* construido sobre el motor *MT Framework*, el mismo utilizado en *Resident Evil 5* y *Lost Planet 2*. Si en *SF IV*, **Capcom** apostó por el *look* «cartoonesco», en ***Marvel Vs Capcom 3: Fate Of Two Worlds*** se ha decantado por una estética de cómic, aunque algunos personajes como Sir Arthur (*Ghosts'N Goblins*) o Tron (*Megaman Legends*) conservarán su adorable huella nipona. El juego, de momento exclusivo para el mercado doméstico (aunque **Capcom** jamás cierra la puerta a una futura conversión a recreativa), mantiene la infalible fórmula de *Street Fighter IV* (gráficos poligonales en un desarrollo 2D a la antigua usanza), potenciado además por los *combos* demenciales y los demoledores movimientos especiales que convirtieron a los *Marvel Vs Capcom* en una leyenda entre los fans de los *arcades* de lucha. Elige 3 personajes entre una plantilla de 40 luchadores y explota sus habilidades haciendo que entren y salgan del combate en cualquier momento. Algunos especiales y *combos* implicarán la participación de varios personajes a la vez, multiplicando el expolio de la barra de energía del rival hasta niveles chiflados.

Con especiales que llenan por completo la pantalla y personajes gigantescos (pero a la vez estupendamente animados) como Hulk, ***Marvel Vs Capcom 3: Fate Of Two Worlds*** es un festín para la vista, pero los grafistas de **Capcom** han incorporado además multitud de guiños a los dos universos en cada uno de los escenarios de los combates. En el escenario de *Ghosts'N Goblins* morderás el polvo por estar más atento a lo que aparece detrás (el vuelo de Red Arremer o la irrupción del colosal Astaroth), por no hablar de la aparición de Tyrant en el escenario de *Resident Evil*. Y eso que la *beta* de *preview* a la que hemos tenido acceso sólo despliega cuatro escenarios y 30 de los cerca de 40 luchadores que ofrecerá el juego final. El reparto es apabullante: Doctor Doom, Magneto, Capitán América, Thor, Lobezno, X-23, M.O.D.O.K., Iron Man, Deadpool, Storm, Hulka o Spiderman en el bando **Marvel**. El legado **Capcom** es representado por iconos de la talla de Dante, Morrigan, Chun-Li, Ryu, Chris, Albert Wesker, Zero, Amaterasu, Felicia o Viewtiful Joe. Y en el momento de escribir estas líneas, **Capcom** ha desvelado dos fichajes más: Haggar y Jean Grey/Fénix (uno de sus especiales le convierte en la poderosa y cruel Fénix Oscura). Ahí es nada.

Quizás el único aspecto polémico del juego es la simplificación del sistema de combate, en aras de hacerlo más accesible a todo el público (como sucedió con *Street Fighter IV*). Aun así, que no teman los titanes del *combo*: la técnica y los mamporros encadenados con estilo seguirán teniendo su recompensa...



Y LLEGARÁ LA HORA DE PASAR POR CAJA

Aunque quedan por desvelar unos cuantos luchadores del reparto principal, Capcom ya ha filtrado los dos primeros personajes que podrán descargarse vía PSN: Jill Valentine y Shuma-Gorath. Ambos estarán disponibles gratuitamente con la edición especial del juego. Si adquieres la versión normal, ya te tocará pasar por caja más adelante.

La elección de algunos personajes es discutible: a todos nos habría gustado más volver a ver a Captain Commando que al fulano de Bionic Commando.

Tornenta bajándole los humos a Zero (de Megaman X). Echábamos de menos un crossover tan chiflado como este en el catálogo de PlayStation 3.

El escenario de Sir Arthur está repleto de referencias a Ghosts'N Goblins y Ghouls'N Ghosts. Te comerás más de una «tollina» por estar más pendiente del escenario que del combate.

Claves

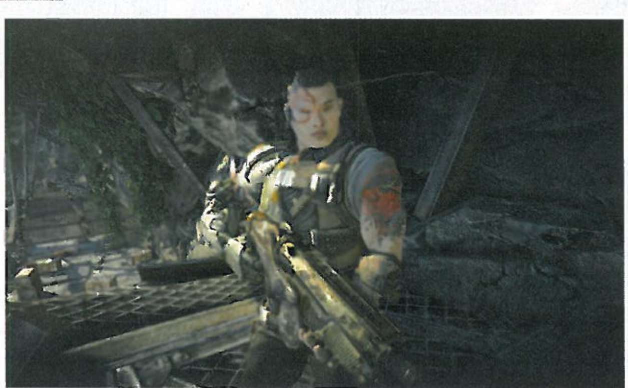
1 Crea equipos delirantes y aplasta a jugadores de todo el mundo, vía On-line. ¿Morrigan, Lobezno y Sir Arthur, juntos? ¡Echaos a temblar!

2 La metedura de pata de un ilustrador de Marvel (publicó en Internet unas imágenes antes de tiempo) han hecho sospechar la incorporación de Galactus y el Duende.











Enemigos tan grandes y peligrosos como esta rueda descontrolada pueblan los inhóspitos parajes de Bulletstorm. Tocará usar la cabeza y las armas.



PRIMERA IMPRESIÓN



EL CONDE NEPOMUCENO
Aporta ideas nuevas a un género demasiado anclado Lo de los Skillshot resulta muy, pero que muy apetecible.

Inventiva
★★★★☆

Compañía
Electronic Arts
Programador
Epic Games
Género
Shoot'em-up



Bulletstorm

En el shooter más original para el primer trimestre del año no se trata sólo de matar, sino de hacerlo mejor que otros

Con la continua invasión de *shooters* de ambientación militar a la que nos vemos sometidos año tras año, no está de más que de vez en cuando se ventile el género y le entre un poco de aire fresco. ***Bullestorm*** tiene pinta de ser esa brisa mañanera que nos va a permitir iniciar el nuevo año de manera saludable, pues a su interesante propuesta, en lo que se refiere a ciencia ficción se unen unas cuantas ideas en forma de *items* y de conceptos jugables que sin duda merece la pena probar.

Para empezar, hablar de ***Bulletstorm*** es sin duda hablar de los *skillshots* su principal baza y lo que promete hacer de esta obra de **Epic Games** una experiencia diferente sobre todo en el multijugador. ¿Y qué es un *skillshot?*, te preguntarás; pues fácil. Como bien es sabido, en todo **FPS** hay que matar todo lo posible y sea como sea. Pues bien, aquí no. En ***Bulletstorm*** si no vas a matar con originalidad, inventiva, alegría y salero, mejor será que no te molestes en quitar el *Call Of Duty*. El reto en ***Bulletstorm*** no es sólo tener un buen pulso para repartir balas entre ceja y ceja, sino poner las neuronas en funcionamiento para idear la mejor manera de humillar al enemigo y de paso ganar unos cuantos puntos. Y sí, como te estarás imaginando, los puntos se usan como moneda de cambio a la hora de adquirir armas y mejoras. Naturalmente no es el primer juego en utilizar este sistema, pero la gracia del asunto está en que aquí no estaremos invirtiendo dichos puntos sólo en ser más fuertes, estamos invirtiendo en calidad de muerte, pues con ellos podremos hacer más burradas si cabe y descubrir otras formas más elegantes y aún mejor recompensadas de dar matarile al personal de enfrente.

El látigo eléctrico que portamos en la mano izquierda da también bastante juego, pues con él seremos capaces de llegar a lugares aparentemente inaccesibles y, por supuesto, de idear más maneras de desatar la violencia. Y ese no será nuestro único recurso alternativo, pues ***Bulletstorm***, aparte de armas de fuego, también pondrá a nuestra disposición otros trucos más barriobajeros, como son unas patadas capaces de mandar volando cualquier cosa que tengamos delante.

Y lo demás os lo podéis imaginar: acción intensa y variada con todo tipo de enemigos y situaciones, alocadas fases de disparos a lomos de vehículos y muchos fuegos artificiales por doquier. Todo ello puesto al servicio de un argumento futurista pero con la típica temática de *film* policiaco protagonizado por dos mercenarios que descubren haber estado sirviendo al bando equivocado. Ahora, tras varios años en el olvido buscan venganza. Y la intentarán lograr a base de mandar enemigos al quinto pino. ¿A que tienta?

COMO VES, EL MOTOR UNREAL SIGUE DÁNDOLO TODO EN ESTA GENERACIÓN



El látigo nos servirá para alcanzar ciertos objetos y lugares y también, cómo no, para realizar Skillshots. Manejándolo con destreza haremos auténticos destrozos.





EL ARTE DE LA GUERRA

Los Skillshots te premiarán por realizar acciones de todo tipo: patear al alguien, dispararle en la cabeza o... bueno, el nombre de uno es Fire in the Hole.







Recibirás puntos para adquirir mejoras cada vez que realices un skillshot. Tendrás que ir descubriéndolos todos a base de ingenio e imaginación.







Epic Games ha demostrado siempre saber crear buenos juegos de acción. Este es original, divertido y con una estética futuro-apocalíptica de lo más interesante.

VERSIÓN BETA

Para que nuestro personaje tenga una mínima posibilidad contra enemigos cada vez más poderosos habrá que mejorar sus poderes sin descanso.



PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES
¿Estamos los jugadores de consola preparados para un género tan propio de PC? DC Universe Online comienza a enseñar todas sus cartas...

Heroico
★★★★☆

Compañía
Sony C.E.
Programador
Sony Online Entertainment
Género
Rol masivo multijugador



DC Universe Online

Sony decide lanzarse a la piscina del género más rentable de los últimos tiempos: el rol masivo multijugador On-line

Rara vez se siente un redactor en la posición de tener que explicar en qué consiste todo un género, porque los lectores pueden no estar muy al tanto de cómo funciona. El género en este caso es el rol masivo multijugador On-line, más conocido como *MMORPG*, y lo extraordinario de ***DC Universe Online*** es que es uno de los primeros casos en los que el género aterriza en consolas. No es el primero de su especie: *Phantasy Star Online*, ya en los tiempos de Dreamcast, fue un caso notable, seguido por *Everquest Online Adventures* y *Final Fantasy XI* en **PS2**, aunque este último solo llegó a Europa para PC. *Final Fantasy XIV*, también del género, llegará presumiblemente en algún momento de 2011. Son casos muy específicos y aislados, porque hasta ahora el género ha triunfado en ordenadores, con títulos como *World Of Warcraft* o *EVE Online*. Sin embargo, el género es muy rentable, y **Sony Online Entertainment**, después de éxitos indiscutibles en el género como la saga *Everquest* o *Star Wars Galaxies*, se atreve a intentar, de forma definitiva y ambiciosa, que los *MMORPG* aterricen en consolas. Para ello se vale de los personajes superheroicos de DC, sobradamente conocidos por todos.

Una de las características principales de los *MMORPG* es que son mundos persistentes, esto es, que evolucionan aunque el jugador no esté. El jugador tiene una historia que desvelar (y que variará según elija ser héroe o villano, y también según quien sea su mentor, a elegir entre seis personajes DC de muy distintas características), y encontrará múltiples puntos de encuentro con otros jugadores, tanto para enfrentarse con ellos en misiones *PvP* (jugadores contra jugadores) como para, agrupados en Ligas (héroes) y Legiones (villanos), combatir contra el juego y a otras agrupaciones de jugadores.

DC Universe Online arranca dando al jugador la posibilidad de crear a su propio héroe o villano. Tras elegir el sexo, comienza la configuración: poderes, actitud, armas, habilidades, vestuario. Todo ello podrá mejorarse no con puntos de experiencia que se ganan al hacer daño a objetos y enemigos, que es lo habitual en el género, sino cumpliendo misiones. **Sony** quiere, así, que los jugadores no tengan más remedio que avanzar en el argumento y llevar a cabo misiones, proporcionando las de tipo secundario dinero y armas. Todo ello mejorará al personaje en ramas de habilidades y poderes, y le hará subir, por supuesto, de nivel (el máximo es 30), lo que da acceso a nuevos modos y zonas de juego.

Es comprensible, si eres novato en el género, que de buenas a primeras ***DC Universe Online*** te imponga respeto. Pero **Sony** ha intentado que sea accesible, orientado al combate y perfecto para quienes no han tocado un *MMORPG* en su vida. Veremos si la jugada sale tal y como llevan años anunciando que saldrá. ○

UNIVERSO DC: UN CLÁSICO.

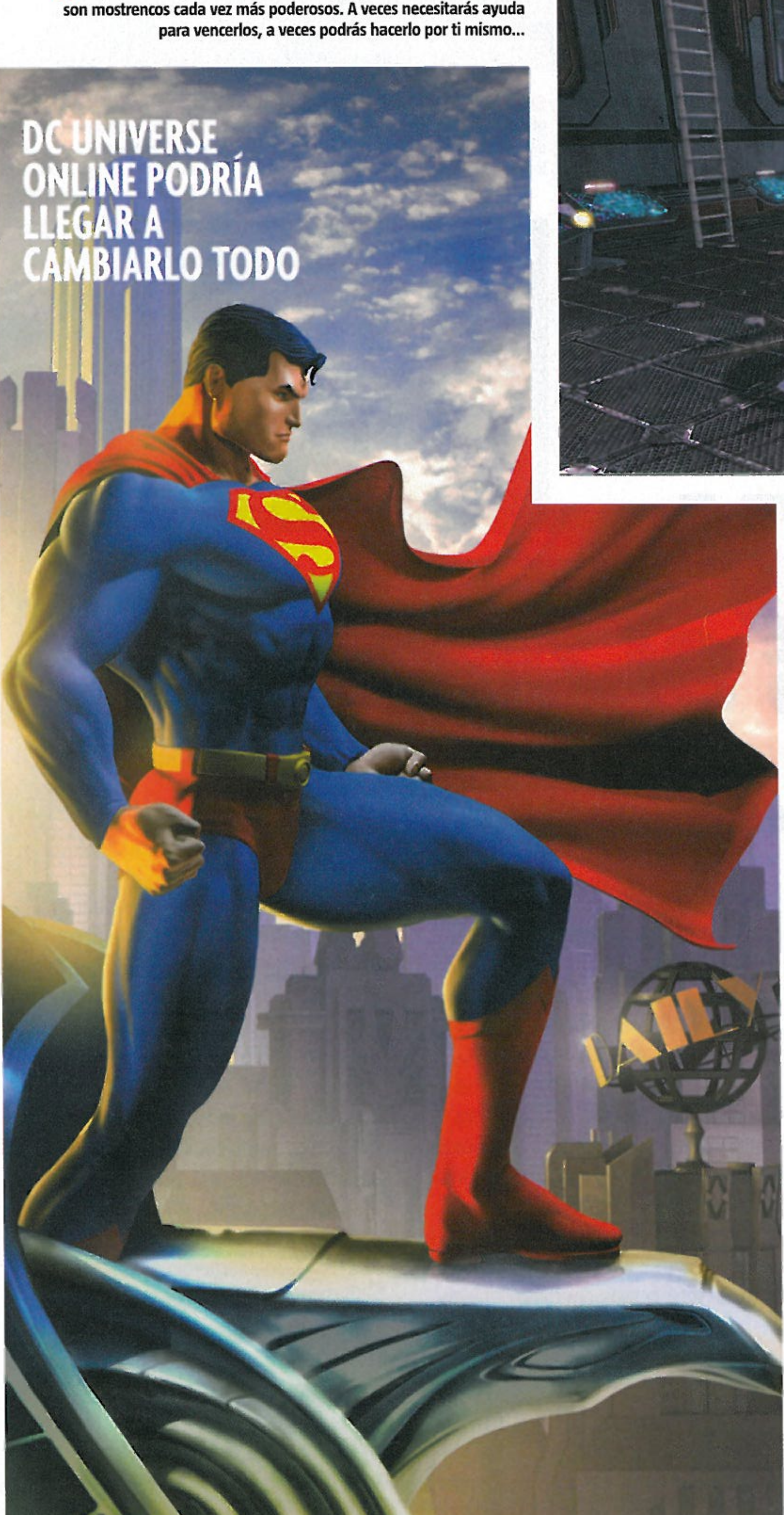
Desde los tiempos de los 8 bits, DC Comics ha sido adaptada a los videojuegos. Batman no ha salido mal parado, con un par de clásicos en microordenadores de los ochenta. Superman ha sufrido algo más, con disparates como Superman 64. Y recientemente hemos disfrutado del violento Mortal Kombat Vs. DC Universe y el soberbio Lego Batman.





Los jefes finales, a menudo secuaces y lugartenientes de Brainiac, son mostrencos cada vez más poderosos. A veces necesitarás ayuda para vencerlos, a veces podrás hacerlo por ti mismo...







Aunque los héroes que puedes controlar son de creación propia, los villanos sí serán en muchos casos genuinos personajes DC. Aquí, el imponente Gorila Grodd, uno de los archienemigos más persistentes de Flash.



Claves



1 DC Online se tiene que enfrentar al severo handicap de no dejar a los jugadores controlar héroes famosos de DC. La solución más sencilla es que diseñes clones.



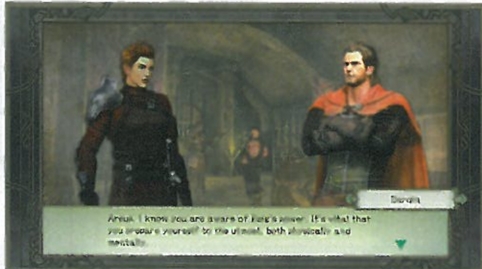




2 Al iniciar la configuración de tu héroe elegirás el tipo de armas y habilidades y, sobre todo, tipo de poderes: fuego, tecnología, hielo y un largo etcétera de posibilidades.









Para acabar con los final bosses utiliza sabiamente a los tres personajes, sus combos y encuentra los puntos débiles del enemigo.

Cuando la barra de la parte superior izquierda esté llena, pulsa a la vez R1 y L1, y ejecutarás una poderosa magia llamada Soul Burst.

El sello de Omega Force nos garantiza infinitos combates contra multitud de enemigos.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



THE ELF
Clásico y muy atrayente. Su atractivo argumento y los divertidos combates son sus principales bazas.

Agradable
★★★☆☆

Compañía
Tecmo Koei
Programador
Omega Force
Género
Action RPG



Trinity Souls Of Zill O'll

Clasicismo japonés en estado puro

Los creadores de la saga *Dynasty Warriors*, **Omega Force**, son los encargados de devolver a **PS3** el legado del mítico *RPG* japonés *Zill O'll*, que debutó en **PSone** en 1999 y que posteriormente visitó **PS2** y **PSP** sin haber cruzado jamás la frontera de occidente. ***Trinity: Souls Of Zill O'll*** es una precuela de la serie y narra los hechos de una profecía que habla de un rey que morirá en manos de su propio nieto. Nada más comenzar seremos obsequiados con varios tutoriales para familiarizarnos con los controles y tendremos la posibilidad de conocer con más detalle esta premonición bajo el prisma de Areus, el medio elfo protagonista principal del juego. Todo ello descrito con el clásico e inimitable lenguaje japonés del videojuego: un motor gráfico sencillo pero con gran fuerza escénica. Así nace un *Action RPG* de planteamiento no lineal que hace de su desarrollo argumental y jugable sus dos puntos fuertes, perfectamente equilibrados y que se acompaña de una calidad gráfica discreta, y con un filtro eterno en pantalla para dotarle de una sensación de cuadro en movimiento. Las fases de exploración y combate son intensas, divertidas, repletas de enemigos y nos obligarán a manejar hábilmente las diferentes características de combate de la trinidad (Areus, Dagda y Selene). El mundo fantástico de ***Trinity*** está representado por un gran mapa y las visitas a las ciudades -con nombres tan sonoros como *Liberdam, Rostorl, Aquirus...*- están guiadas por menús. Todo ello y algún buen detalle más como la ambiental banda sonora, o una duración que supera las 30 horas, se unen para crear un producto armonioso, eficaz, que no sorprende a primera vista pero que está dispuesto a sumergirnos en su atrayente guión y arrebatadora triple jugabilidad.





1 En las ciudades accederemos a través de menús al gremio de aventureros para obtener misiones, a la hermandad de magos, a tabernas, a tiendas y, en el caso de Liberdam, a la Arena de combate.





2 La trinidad del juego está formada por Areus, el medio elfo; Dagda, un guerrero Boldan; y la Darkenith Selene. Durante el combate, o la exploración, podremos cambiar entre ellos pulsando L2.







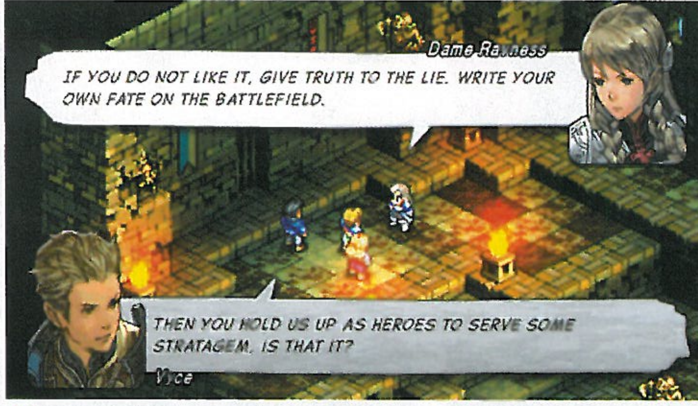
PRIMERA IMPRESIÓN



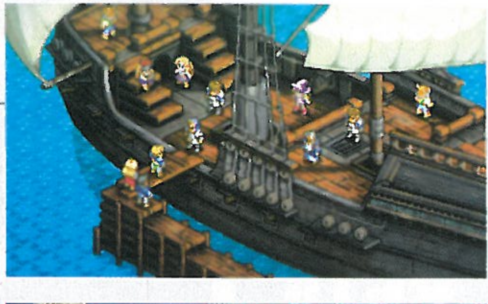
THE ELF
El mítico SRPG llega a PSP con todos los apartados mejorados pero respetando sus orígenes.

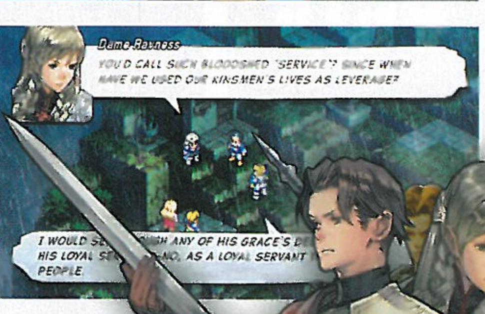
Profundo ★★★★★

Compañía **Square Enix**
Programador **Square Enix**
Género **RPG de Estrategia**



La profundidad, madurez y complejidad de Tactics Ogre LUCT le convierten en uno de los tres mejores del género SRPG, por encima incluso del también legendario Final Fantasy Tactics.







El renovado motor gráfico de Tactics Ogre nos permitirá rotar el escenario y hacer zoom in/out.



En cualquier momento de la batalla podremos volver atrás y enmendar nuestros errores.

Tactics Ogre Let Us Cling Together

Una obra maestra ahora en formato portátil

Los *RPG* de estrategia tenían una cuenta pendiente con Occidente. Apellidos ilustres para los seguidores del género como Matsuno, Yoshida o Sakimoto habían dejado para la posteridad clásicos imperecederos como *Final Fantasy Tactics*, *Vagrant Story* o *FFXII*. Pero había un capítulo perdido dentro de su glorioso historial que nació para *Super Famicom* (1995) y que después disfrutaron también los usuarios de **PlayStation** y Saturn. Pero sólo en Japón. Quince años después, el mismo equipo que elevó la estrategia a la categoría de arte se encarga de traernos la versión actualizada para **PSP** -tal y como han creído ellos que debería disfrutarse en la actualidad- de uno de los mitos *RPG* más venerados de todos los tiempos. ***Tactics Ogre: Let Us Cling Together*** es una obra maestra en todos sus apartados. La solidez y madurez de su guión, así como sus diálogos (en inglés, eso sí) sirven de excusa para vivir de forma dramática y desgarradora una guerra sangrienta entre los *Bakram*, *Galgastani* y *Wallister* a lo largo y ancho de las islas *Valerian*. La elección de nombre, día de nacimiento y las respuestas a cinco cartas aleatorias del Tarot sirven de comienzo a un argumento en el que nuestras decisiones marcarán el devenir de los acontecimientos. **Square Enix** ha reescrito el argumento y añadido nuevos diálogos, tramas secundarias y situaciones; ha creado nuevos personajes jugables, mejorado el motor gráfico, las magias y el detalle de escenarios y protagonistas; ha añadido un modo multijugador y la posibilidad de volver atrás en el desarrollo de los acontecimientos y en las batallas. Asimismo, ha aumentado el número de habilidades a 300, remasterizado la sobresaliente BSO y compuesto 15 temas nuevos. Y todo ello sin perder la esencia y rindiendo merecido homenaje al original.





1 A través de los completos menús podremos cambiar la clase de nuestras unidades (guerrero, mago, arquero, caballero, berserker...), aprender y/o asignar hasta 300 habilidades, comprar equipamiento e ítems...





2 Para desplazarnos por las islas Valerian contaremos con un bello y detallado mapa en 2D con dos grados de zoom por el que irán apareciendo los diferentes escenarios y emplazamientos del juego.







La historia tiene lugar a través de escenas estáticas en las que nuestras protagonistas desarrollarán los diálogos más curiosos y surrealistas que puedas imaginar.





En las mazmorras es necesario cambiar el personaje principal para aprovechar las habilidades únicas de cada una. Neptunia, por ejemplo, puede abrir caminos bloqueados con la ayuda de su mazo.



PRIMERA IMPRESIÓN

LLOYD
Quinceañeras ligeras de ropa y complejos combates por turnos para un juego de rol nipón en estado puro.

Selectivo
★★★☆☆

Compañía
NIS America
Programador
Idea Factory
Género
RPG

Hyperdimension Neptunia

Una de jovencitas con rol y poca ropa

Hace no mucho tiempo los amantes de rol nos teníamos que conformar con imágenes y vídeos de juegos como ***Hyperdimension Neptunia***, que nunca salían de Japón. Sin embargo, casos como *Cross Edge*, *Atelier Rorona* o *Trinity Universe* entre otros, hacen que esta tendencia empiece a cambiar y podamos disfrutar de un catálogo de *JRPG* como dios manda.

Hyperdimension Neptunia nos traslada a un mundo en el que la paz se rompe debido a las disputas entre las *CPU*, una especie de diosas encargadas de proteger las distintas zonas del mundo. Una de ellas (*Neptunia*) es llevada al mundo terrenal y desde allí bajo las instrucciones de un ente llamado Historie debe recuperar el equilibrio perdido. Una buena excusa para comenzar un juego de rol en el que una terna de féminas adolescentes a las que podremos personalizar hasta la ropa, nos inundarán de escenas picantonas y diálogos surrealistas a través de imágenes estáticas.

En lo que se refiere a la jugabilidad, ***Hyperdimension Neptunia*** es un juego de rol por turnos en el que cada personaje tiene unos puntos de acción AP y puede asignar a cada botón una acción distinta encadenando *combos* hasta acabar su turno. Aunque dicho así pueda parecer fácil, las posibilidades de encadenar ataques con magias, cambios de personaje o transformaciones dotan a este sistema de una complejidad increíble desde el comienzo. Un principio alentador aunque ya deja claro que tanto por su temática, como por venir íntegramente en inglés, no será apto para todo el mundo.







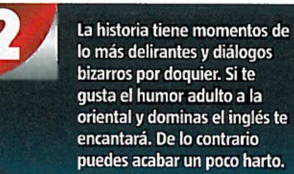






El sistema de combate desde el principio es bastante complejo y puede resultar lioso. De cómo se desarrolle conforme avance el juego y las facilidades para su personalización dependerá la accesibilidad de este título.





La historia tiene momentos de lo más delirantes y diálogos bizarros por doquier. Si te gusta el humor adulto a la oriental y dominas el inglés te encantará. De lo contrario puedes acabar un poco harto.




PS3
PSP
PlayStation 2
PlayStation®
Revista Oficial - España
121 • FEBRERO 2011 • 2,95 €
EXCLUSIVA
HOMEFRONT
REVISTA + 3 PELÍCULAS SOLO 2'95€
CUANDO TU HOGAR SE CONVIERTE EN EL CAMPO DE BATALLA
PS3
GUÍA COMPLETA MASS EFFECT 2
¡UNA PRIMICIA CELESTIAL! EL SHADDAI ASCENSION OF THE METATRON
DESCUENTO DE 5€ EN LOS MEJORES JUEGOS
Y además... Killzone 3 ★ Mass Effect 2 ★ Little Big Planet 2 ★ Marvel Vs. Capcom 3: Fate Of Two Worlds ★ Bulletstorm
DC Universe Online ★ Uncharted 3: Drake's Deception ★ The 3rd Birthday ★ Lord Of Arcana ★ Trinity: Souls Of Zill O'll...
Guía completa PlayStation. Revista Oficial - España
PS3
MASS EFFECT 2
la galaxia de los recolectores ✪ Secretos, recursos y armas para
orar tu pelotón ✪ Llega al final con todos tus compañeros vivos
LLAMA AL
902 05 04 45
Lunes a viernes de 9 a 14 h.
suscripciones@grupozeta.es
12 números por sólo 23€
35% DE DESCUENTO
¡Suscríbete ya!
Oferta válida sólo para España

Guía completa

PlayStation®
Revista Oficial - España





✪ Salva la galaxia de los recolectores ✪ Secretos, recursos y armas para mejorar tu pelotón ✪ Llega al final con todos tus compañeros vivos

PlayStation

PS3

El arma seleccionada, la munición total y con la que cuenta el cargador son datos muy necesarios en el fragor de la batallla.

MASS EFFECT 2

El Comandante Shepard ha vuelto a la vida y los recolectores amenazan con destruir a toda la población humana. Para evitar la desaparación de su especie, Shepard tendrá que reclutar a los mejores guerreros de galaxia y embarcarse en una misión suicida en territorio desconocido. Quizás sea este el fin definitivo de nuestro héroe, o no.

Por Lloyd



ROBAR PUEDE SER UNA VIRTUD

DERIVACIONES

Este sencillo minijuego te servirá tanto para abrir puertas como para conseguir créditos de alguna caja fuerte. Junta las parejas de circuitos antes de que se acabe el tiempo y recibirás tu premio.





MEJORAS

Además de mediante el pirateo hay muchas mejoras de armas, tecnológicas o prototipos repartidas por los escenarios. Una vez recogidas podremos adquirirlas en el laboratorio de la Normandía.

PIRATEO DE TERMINALES

Útil para conseguir mejoras para tu equipo o créditos de las terminales dispersadas por todo el juego. Identifica los códigos de la parte superior en el tiempo establecido evitando pasar por los marcados con una cruz.

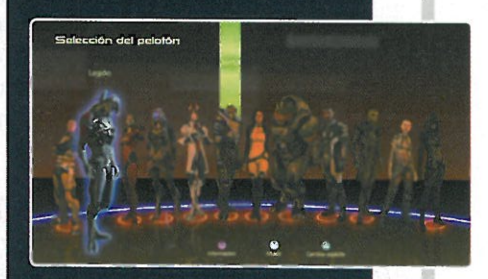


A tu manera



MEJORA DE LOS PODERES

A medida que vayas completando misiones recibirás puntos de pelotón para subir las habilidades de tus personajes. Cuando llenes una de las barras desbloquearás su auténtico poder.



SELECCIÓN DE PELOTÓN

Antes de empezar cada misión tendrás que elegir a dos compañeros de tu equipo para que te acompañen. Ten en cuenta las habilidades de cada uno y el tipo de misión antes de tu elección.



PERSONALIZACIÓN DEL ARMAMENTO

Elige entre los distintos modelos de cada tipo de arma tanto para Shepard como para sus compañeros. Una buena elección te salvará el pellejo más de una vez.



PODERES BIÓTICOS

Desde este menú que despliegas con R2 puedes utilizar tus poderes bióticos, asignarlos a un botón o dar la orden para que tus compañeros utilicen uno en concreto.





El Meca Ymir será tu primer gran enemigo. Escóndete de él con las cajas y usa los poderes bióticos y tu lanzagranadas.



Si ayudas a los personajes durante tu aventura conseguirás puntos de virtud que te serán útiles en muchas situaciones.

Nada más comenzar el juego conoceremos la historia del primer *Mass Effect* de la mano de un cómic interactivo donde tomaremos decisiones que afectarán al juego. Después de eso podremos vivir la muerte y «resurrección» de Shepard además de una misión a modo de tutorial. Y luego ya pasamos a cosas más serias...

Progreso de la Libertad

Llegamos a la colonia Progreso de la Libertad. Ve avanzando por el lugar aparentemente desierto hasta encontrarte con los primeros **enemigos** (recuerda antes subir los stats del pelotón) e intenta evitar que los perros explosivos se te acerquen demasiado. Elimínalos y sigue avanzando hasta la habitación con un botiquín y una caja fuerte. Tras encontrarte con **Tali** proponle una misión conjunta para encontrar a Veetor y descubrir qué ha pasado con los humanos. Pasarás dos zonas de **Drones Escudo** y cohetes y cuando llegues a una gran puerta manda a Miranda y Jacob a ambos lados de la misma. Ahora toca pelear contra un Meca Ymir, aprende sus **rutinas** ya que te encontrarás muchos de éstos a lo largo del juego. Utiliza la sobrecarga de Miranda para debilitar su **escudo** y después ataca con el lanzagranadas o el arma más potente que tengas mientras te proteges con las cajas evitando que te ataque de frente. Examina la zona del Ymir tirado en el suelo para hacerte con una mejora tecnológica e **Iridio** y ya sí, ve a la habitación con Veetor para que te cuente lo ocurrido. De vuelta a la base tendrás una nueva charla con el Hombre Ilusorio y el reencuentro con un viejo amigo. A partir de ahora estamos en la **nave** y podemos movernos por el mapa de la galaxia, hacer mejoras, cambiar nuestro vestuario...

Arcángel

Nada más llegar a Omega un Batariano nos da una «cálida bienvenida» y nos manda a una curiosa discoteca donde conoceremos a **Aria**, la mujer que maneja el cotarro en este planeta. Un poco de charla constructiva con ella nos ayudará a obtener información tanto de Arcángel como del doctor Morbin. Baja a las **oficinas** y habla con el reclutador, acto seguido podrás salvar a un chico si haces correctamente el QTE. Sal de la discoteca y dirígete a la derecha donde te espera el **transporte** que te lleva hasta la zona donde se encuentra Arcángel. Ve por el pasillo hasta el fondo y entra en la puerta de la **derecha**, habla si quieres con el jefe mercenario y sal por la puerta del callejón. Métete por la puerta de la izquierda y usa tus dotes de pirateo con el robot además de recoger **Elemento Cero**. Sigue avanzando por los pasillos y te encontraras con Garm. Un poco más adelante a tu derecha tendrás que piratear una puerta para entrar en una sala de suministros. Sigue avanzando hasta encontrarte con **Cathka** y elimínalo con un QTE. Avanza eliminando independientes hasta llegar a Arcángel, un viejo amigo. Toca defender la posición desde el puente; para ello utiliza el arma de **francotirador** para defenderte de las oleadas y recibe la ayuda del robot que pirateamos anteriormente. Después de eso habla con Garrus y déjale uno de tu equipo para ayudarle. Coge el nuevo arma del sofá y todo lo que veas por la sala, baja la escalera y recoge también la mejora de la **Omniherramienta**. Ahora tendrás que cerrar las tres puertas para evitar el asedio enemigo (ver cuadro). Elimina los enemigos de la planta de abajo y sube por las escaleras para ayudar a Garrus. Por último te atacarán los **Soles Azules**, cúbrete con los sofás y luego frena a los que suben por la escalera hasta que os ataque una nave. Un par de disparos de lanzagranadas y el combate estará acabado.

Los interruptores

En esta fase tendrás que cerrar tres puertas con la ayuda de los interruptores para evitar el asedio enemigo. Una vez activado el interruptor tienes que contener a tus enemigos durante diez segundos para que la puerta quede sellada. La primera será fácil, con la del camino de la izquierda ten cuidado cuando aparezcan enemigos con lanzallamas y dispárales al depósito. Por último en la de la derecha evita que te flanqueen y cuidado con los «perros» Meca que se te abalanzan.

El Profesor

Vuelve a atracar en Omega y esta vez en vez de entrar en la discoteca ve por el **pasillo de la derecha** y entra en la primera puerta. Sigue hasta encontrarte al Profeta Loco y vuelve a girar a la derecha. Convence al soldado de que debes entrar y prepara a tu equipo para empezar la misión. Recoge la **mejora tecnológica** del soldado caído y avanza por el pasillo de la derecha. Continúa hasta entrar en el distrito Gozu y elimina a dos mercenarios que están hablando. Habla si quieres con el **batariano** de la derecha para conseguir algo de información y recoge una nueva mejora en la puerta de enfrente antes de seguir avanzando por el pasillo. Llegarás a una **zona abierta** donde te atacan varios mercenarios acaba con ellos y examina la zona para recoger **munición** y botiquines antes de saltar la barricada. También puedes piratear la casa de unos humanos



Como en todo shooter que se precie las escopetas son letales en las distancias cortas. Dale su merecido a los guardias armados.



A veces Shepard resulta no tener el don de la diplomacia, qué le vamos a hacer, si está recién «resucitado».



El rifle de francotirador te facilitará mucho las cosas a lo largo del juego, como en esta batalla contra Jedore.



Para poder costearnos las mejoras del equipo y la nave necesitamos minerales que podemos encontrar en las misiones.

supervivientes para hablar con ellos y ganar unos puntos de virtud o rebeldía... Ahora atraviesa la barricada, recoge el **fusil de asalto** del muerto y entra por la puerta. Llegarás a una zona de batalla entre los Soles Azules y los Manada Sangrienta. Elimínalos aprovechando tu situación y aguanta una segunda oleada ayudándote de los **barriles**. Pasa por la puerta de la izquierda un poco más adelante y recoge el Elemento Cero. Avanza hasta llegar al centro médico y antes de hablar con Morbin examina la **sala** de enfrente donde encuentras una mejora, Platino y algo de Paladio. Habla con **Morbin** para que te explique la misión. Vuelve a la recepción y ve por la puerta de la izquierda, sube las escaleras y acaba con los mercenarios desde lejos. Recoge lo que veas y sube las escaleras del fondo a la izquierda. Llegarás a un **pasillo** con 2 puertas. Pasa primero por la de la izquierda y convence a los **batarianos** para que no maten al ayudante de Morbin (así recibirás recompensa). Sal y pasa por la puerta de enfrente. Elimina a los **enemigos** de arriba y baja la primera fracción de escaleras de la derecha. Utiliza el rifle de francotirador desde esta zona para eliminar a los enemigos lejanos y baja hasta el piso de abajo. Sigue avanzando hasta llegar a la **zona de ventilación** donde te asaltan unos Manada Sangrienta. Acaba con ellos e introduce la cura en el interruptor de energía. Tú última tarea de esta misión será activar los **ventiladores** de las dos salas adyacentes en el piso de abajo. Ten especial cuidado con los soldados con armadura y los de lanzallamas camuflados en las columnas. Última conversación con **Morbin** y uno más para el equipo.

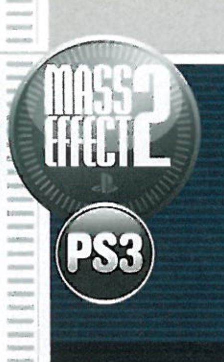
La Convicta

Sal por fin de Omega y lleva la nave al Relé de Masa, desde ahí a la Nebulosa Reloj de Arena y dirígete a la nave prisión **Purgatorio**. Al llegar tendrás un bienvenida un tanto hostil por negarte a entregar las armas. El alcaide no parece muy de fiar aunque no nos queda otra para salvar a nuestro prisionero que seguir avanzando. Al llegar a una sala el **alcaide** nos revela sus verdaderas intenciones, ahora es turno de parapetarse mientras nos ataca una oleada de enemigos. Sal de ahí y equípate la **escopeta** para eliminar a los soldados que llegan por el pasillo. Entra en la sala del fondo, recoge el Elemento Cero de la derecha y activa el control para liberar a **Jack**. Ve a echarle una mano y de camino recoge una mejora de un robot caído. Llegas a una sala donde te atacará un **Ymir**, intenta acabar con él antes de se acerque y recoge una mejora para la escopeta al lado de la puerta. Avanza hasta una nueva zona plagada de enemigos y hazte fuerte en una **zona alta** usando el rifle de francotirador hasta que activen un nuevo Ymir. Usa el lanzagranadas desde lejos y recoge toda la munición de la zona. Ya sólo queda la última zona donde se encuentra el **alcaide**. Para acabar con él primero tendrás que destruir el **escudo** que le protege, haz explotar las 3 estaciones que lo generan ignorando a los enemigos. Cuando hayas terminado parapétate en las **barricadas** de la izquierda desde donde podrás dar buena cuenta del alcaide. Ya cuentas con Jack, una buena incorporación aunque algo conflictiva según parece.

Jefe Criminal

Para llegar al país donde está el krogan hay que poner rumbo a un Relé de Masa, desde ahí nos dirigimos a la Nebula del Águila y cuando lleguemos aterrizamos en el planeta **Korlus**. El planeta parece un campo de batalla y como no puede ser de otra manera a nosotros nos tocará luchar. Avanza hasta que te topes con un grupo de **Soles Azules** y elimínalos, habla con el mercenario herido y que te proporcione algo de información. Sigue avanzando y eliminando enemigos con el rifle de francotirador hasta que te encuentres un **krogan** bastante extraño que te indica el camino para llegar al laboratorio. En la siguiente zona te atacan por la izquierda unos **Berserker**, no dejes que se acerquen mucho y ten cuidado con los lanzacohetes que disparan desde lejos. Revisa la zona en busca de municiones y recoge el **Platino** justo antes de la escalera que te conduce hacia arriba. Desbloquea la puerta, y recoge la **mejora** del rifle franco, abre la puerta y elimínalos desde lejos. Ahora sal al pasillo y ve hacia tu izquierda a una nueva zona plagada de enemigos. Parapétate tras la **puerta** y evita los disparos de los lanzacohetes. Avanza por la puerta de la izquierda y destruye una nueva oleada con ayuda de **Adrenalina**. Otros pocos enemigos más y en la siguiente sala encontrarás una caja fuerte, munición y una PDA para piratear un poco más adelante. Sube unas nuevas escaleras y llegas a una **zona abierta** con varios Soles Azules más. Ve avanzando y cubriéndote y utiliza sabiamente el rifle cuando te disparen cohetes desde lejos. Con un poco de paciencia llegarás por fin al **laboratorio**. Entra en la primera sala y recoge lo que puedas, pasa otra puerta y verás a Okeer. Tras la charla con él piratea el terminal de la izquierda y dirígete a la batalla contra **Jedore**. Para hacer más fácil este combate quédate en la puerta y elimina desde ahí con el rifle a toda su **guardia**, cuando acabes con todos dirígete al fondo para eliminar el Ymir. Por último, ya sólo quedara Jedore; atácale desde un

CONSEJO: Personalizar la armadura no sólo sirve para cambiar la apariencia de Shepard, sino también para mejorar algunos de sus stats. Elige los que mejor convengan a tu estilo de juego.





El Rayo de Partículas Recolector es un arma pesada eficaz contra casi cualquier enemigo y letal combinada con adrenalina.



En la misión de La Justiciera te encontrarás con zonas de toxina que afectarán a tu escudo si no destruyes sus recipientes.

frente distinto al de tu equipo y será pan comido. Vuelve al **laboratorio** para ver como Okeer ha fallecido y llevarte un «paquetito» a la nave. A partir de ahora si quieres puedes liberar al **krogan** que se encuentra en la 4ª planta del ascensor de la nave y será un gran y fuerte aliado.

Horizonte

Cuando vayas al puesto de mando Chambers te comunica que el Hombre Ilusorio quiere hablar contigo. Una nueva colonia ha sido atacada y tenemos que salvar a **Ashley**, nuestra antigua compañera. Avanza un poco hasta tener tu primer encuentro con los **Recolectores**. Evita sobre todo sus rayos desde lejos y cúbrete bien; cuando acabes busca munición pesada y un pad para piratear en la parte izquierda. Al poco rato perdemos el contacto con la nave y llegamos a una nueva zona en la que tendremos que acabar con Recolectores y **Cascarones**. Estos últimos no son peligrosos aunque no hay que dejarles que se acerquen. Antes de avanzar por la izquierda no olvides recoger una **mejora** del cadáver del fondo de un cascarón. Ve hacia la izquierda a la zona residencial donde te atacarán más Recolectores, acaba con ellos y examina las **viviendas** para encontrar cofres, munición y alguna que otra PDA para piratear. Ve a la **casa del fondo** donde están los humanos congelados y baja la rampa para recoger una nueva arma pesada bastante útil. Avanza un poco y verás un escena con el **Heraldo**, un enemigo bastante duro de pelar. La mejor manera de aguantar este ataque es desde la **casa de la izquierda** donde estás mejor cubierto. Para destruir al Heraldo usa nuestra última arma adquirida y no te dará problemas. Cuando acabes ve a la puerta del fondo a la derecha que tendrás que piratear para entrar en el **almacén**. Habla con el superviviente y antes de salir hacia las torretas recoge todas las **provisiones** de la sala (mejora para la escopeta incluida). Al poco de salir viene una nueva oleada con Vástago, Heraldo y Cascarones, ten cuidado y usa el **Rayo** cuando sea necesario. Sigue avanzando por los módulos y recoge una mejora de un cadáver enemigo al fondo a la derecha. Piratea la puerta del fondo y prepara tu rayo para un par de Vástagos. Cuando los elimines examina la zona y piratea la **CPU** de la plataforma central. Mientras se cargan las torretas hay que aguantar contra los **Recolectores**. Usa el rayo cada vez que aparezca el Heraldo y aguanta las tres oleadas que vienen. Por último te tendrás que enfrentar a un **pretoriano**: evita los rayos de sus ojos y atácale cuando no esté rodeado por el aura azul. ¡Misión cumplida!

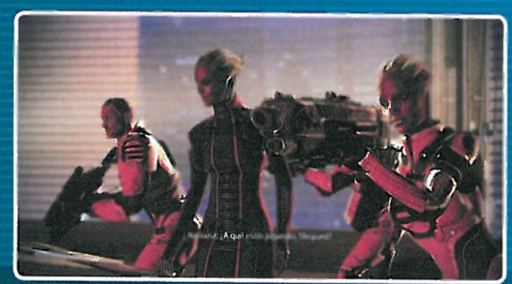
CONSEJO: *Los poderes bióticos de grupo, como la munición incendiaria, pueden ser muy efectivos si los activas justo antes de una batalla.*

La Justiciera

Después de hablar con el Hombre Ilusorio toca una nueva misión de reclutamiento, en este caso **Samara**. Para encontrarla usa el Relé de Masa y ve a la Nebulosa Creciente y aterriza en el planeta **Illium**. Al llegar nos informan que Liara nos está esperando así que ve al distrito comercial y sube las escaleras de administración para dar con ella. Una vez que te cuenta la **información** sobre Dara baja las escaleras y métete por la puerta que pone «Transporte». Avanza por el pasillo y pasa la siguiente puerta, a tu derecha está la **comisaría** donde encontrarás a la oficial. Ahora coge un taxi y dirígete al espaciopuerto comercial. Al llegar habla con **Pitme For** para que te indique donde está Samara. Ve ahora a la **oficina de Policía** para que la oficial Anaya te de permiso para entrar en el cordón policial. Pasa al fondo, recoge la chatarra y elimina a unas cuantas mercenarias. Continúa por la puerta de la izquierda para conocer a la letal **Samara**. Tras el acuerdo vuelve a hablar con Pitme For y sácale la información a base de QTE. Usa el **ascensor** del fondo y ten cuidado, al bajar nos espera un Meca. Pasa por la puerta de la izquierda y elimina a las mercenarias teniendo cuidado de no exponerte demasiado a la **toxina**. En la sala de la izquierda recoge una nueva escopeta y sube las escaleras. Avanza por esta sala eliminando grupos de enemigos y destruye los **conductos de toxina** si te son molestos para poder usar los poderes. Al final del pasillo hazte con un botiquín, piratea otro terminal y sube las escaleras. Acaba con otros pocos Mecas y recoge otro botiquín y más créditos y **sigue subiendo**. En esta sala te atacarán más enemigos. Para pasar mejor esta zona avanza a tus compañeros por la derecha y luego ve tú por las escaleras de la izquierda para atacar por dos **flancos distintos**. Sigue por la habitación de la derecha y al final llegarás a una habitación abierta con 3 Mecas y una nave de combate justo después. Usa el **Rayo Recolector** o el arma más pesada que tengas con Adrenalina activado y acabarás pronto con ella. Desbloquea la puerta de la derecha y recoge dentro las pruebas contra el **Volus** y algo de dinero, sigue hasta el otro pasillo y te las verás con otro Volus poco provechoso que puedes mandar a casa y salvarle la vida o dejar avanzar y morir. En la siguiente sala está la líder de los rebeldes **Wasea** que cuenta con poderes telequinéticos gracias a la toxina. Nada de qué preocuparse ya que su resistencia deja bastante que desear y con un par de ráfagas acertadas acabaras con ella. Recoge los **datos** del escritorio y gracias a ello Samara se unirá a nuestra causa.

El Asesino

Vuelve a Illium y habla con **Liara** hasta que te dé la opción de preguntarle por


El bueno de Thane es sin duda un asesino de lo más elegante y Nassana lo va a comprobar muy pronto...


Al final de cada misión podemos ver un informe de todos los elementos recogidos durante la misma.

Krios si no lo hiciste anteriormente. Dirígete como en la misión anterior a la zona de trasporte y llegarás antes a embarque donde **Seryma** nos contará el plan de Krios y cómo llegar hasta él. Una vez comenzada la misión te encontrarás unos Mecas nada más llegar a la **torre**. Acaba con ellos y ve hacia la izquierda para recoger un botiquín y piratear un terminal. Vuelve sobre tus pasos y ve ahora a la derecha donde hay un **salariano herido** que podrás ayudar para ganar puntos de virtud. Avanza y te encontraras soldados de Eclipse y Mecas que les ayudan. Como es una zona bastante amplia sepárate de tus **compañeros** para dividir el fuego enemigo y evita que se acerquen mucho los perros explosivos. Sube la rampa y abre la puerta para llegar a otra zona similar. En el pasillo largo que no paran de salir enemigos puedes ir por la derecha para coger la **retaguardia** de los soldados y acabar con ellos más fácilmente. Antes de acceder al ascensor del final de la sala busca una **puerta oculta** a la izquierda para salvar a un grupo de salarianos y un pasillo cercano con munición, un nuevo rifle de francotirador y un terminal. Ahora sí, llama al ascensor, cúbrete y ponte artillería pesada porque bajará un **krogan** con bastante mala leche y 2 acompañantes. Sube, acaba con más Mecas y salva a otros salarianos encerrados en una **habitación** a la izquierda. Arriba te esperan unos pocos Mecas más y un par de soldados de élite. No olvides recoger un botiquín y algo de **Elemento Cero** al lado de la armería. Otro comando un poco más adelante con más efectivos, así que no te expongas mucho y recoge al final una **mejora** y una terminal al lado de un cadáver. Por fin llegamos al **puente** donde la cosa se complica; tendrás que eliminar un nuevo grupo de enemigos mientras avanzas y esquivas los **cohetes** que lanzan desde el otro lado del puente. Acaba con los enemigos desde lejos y cuando despejes el camino haz un **sprint** hasta ponerte a cubierto. Al cruzar elimina los lanzacohetes y los pocos soldados que quedan para verte ya cara a cara con **Nassana**. Ya tenemos un asesino en nuestro equipo...

Tali

Vuelve a utilizar el Relé de Masa para ir a la galaxia Confines Lejanos y desde ahí aterriza en el planeta **Haestroom** para reclutar a Tali, un nuevo miembro para nuestro grupo. En este planeta el sol es bastante perjudicial y afecta a los escudos así que ten en cuenta que los enfrentamientos serán mucho más sencillos a la **sombra**. Baja la rampa y pasa por la puerta, recoge la chatarra y el botiquín y abre la puerta de las instalaciones donde tendrás tu primer combate contra los **Geth**. Sube por la rampa de arriba y colócate en una zona de sombra con el rifle de francotirador para despejar el camino. Cuando llegues al final baja la **rampa** y retrocede un poco para recoger una mejora para la pistola. Vuelve hacia delante y acaba con los Geth que queden y ve por el camino de la derecha, elimina a otros dos geth distraídos, recoge el **subfusil Tempest** y responde a la radio. Nuestra tarea ahora es encontrar las **cargas de demolición** para despejar el camino hasta Tali. La primera carga se encuentra en una especie de garaje. Recoge el **Iridio** que hay de camino y cuando llegues parapétate bien para despejar la zona. Ten especial cuidado con los cazadores Geth que cuentan con camuflaje óptico y pueden llegar a por nosotros sin que nos demos cuenta. Elimínalos los primeros. Dentro encontrarás un botiquín, la carga una estación médica y el **diario** de Tali. Al intentar salir de la estancia nos ataca un nuevo pelotón Geth. Cuenta con un súper-soldado llamado **Centro Neurálgico Geth** con bastante poder de fuego. Dale un poco de Rayo Láser Recolector y será pan comido. Gira a la izquierda y encontrarás más resistencia Geth: como antes afronta la batalla desde lejos y usa los **Poderes Bióticos** para acabar rápido. Avanza y recoge más Iridio y pasa por la abertura del fondo para recoger la segunda carga. Conforme vuelvas te atacará una nueva oleada con Destructores. Elimina rápido sus **escudos** para que no se acerquen demasiado y ve a colocar las cargas. Una vez despejado el camino pasa a la habitación recoge la mejora, chatarra y abre la caja fuerte. Comunícate con **Tali** para que te abra la puerta y quédate en el umbral. Aparecen unos drones con camuflaje óptico, búscalos con el arma y usa el **tiempo bala** para eliminarlos porque son escurridizos. Avanza por la parte derecha para cubrirte del sol y usa el Rayo Recolector con los enemigos que aparecen hasta llegar a la puerta del fondo. (Ver cuadro).

El Veterano

Ve a Omega y habla con Zaeed Massani. El próximo miembro de tu equipo está cerca de la zona de

El Coloso



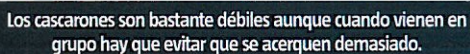
Despues de decidir si salvar o no al quariano avanza y ve por la izquierda para eliminar al batallón Geth y de paso recoger más Iridio. Sigue hasta llegar al Coloso por su izquierda, rodeado de soldados. Antes de centrarte en él elimina a los soldados y estate atento por si cae algún compañero. Cuando acabes céntrate en atacarle con el Rayo Recolector cuando cargue su ataque hasta que esté todo despejado y Tali te abra la puerta.


Si un compañero cae en la lucha acércate a su posición y despliega el menú con R2 para curarle con un botiquín. Lo agradecerás.

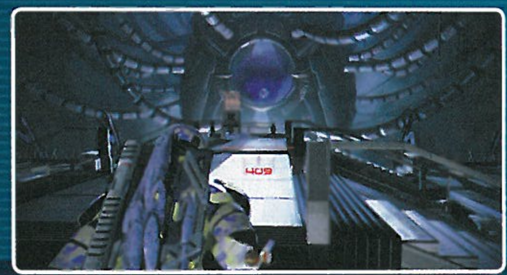

La escena en que conocemos a Samara es digna de cualquier película de Matrix. Menos mal que está de nuestro lado.







Los cascarones son bastante débiles aunque cuando vienen en grupo hay que evitar que se acerquen demasiado.



Tras recoger el módulo recolector tendrás que destruir el núcleo de la nave. Aprovecha cuando esté descubierto.

embarque. Reclutarlo será muy fácil ya que ha hecho un **trato** con Cerberus. Aunque no hagas de momento su Misión de Lealtad se unirá al grupo inmediatamente y sin problemas.

Maestra ladrona

Ve a la Nebulosa Serpentina y desde ahí a La Ciudadela. Habla con el portal holográfico de anuncios a la derecha y conocerás a **Kasumi**. Al igual que Zaeed se unirá a nosotros pidiéndonos que le ayudemos en una Misión de Lealtad que decidiremos, nosotros mismos, si queremos hacer o no.

Nave fantasma

Puede ser que antes de que te salga esta misión tengas que hacer alguna **secundaria**. Llegado el momento te avisarán que tienes un mensaje del Hombre Ilusorio en la sala de comunicaciones. En el momento en el que lo oigas «saltará» directamente la **misión**. Una vez estés en ésta, ve avanzando por la nave mientras contemplas el horrible espectáculo hasta que llegues a un terminal y descubras una **información** algo inesperada. Tras la escena te darán la opción para elegir entre 3 armas. Selecciona la que más se ajuste a tu **estilo de juego**, en nuestro caso, el letal rifle M-98 Widow. Sigue por el túnel de la izquierda recogiendo los objetos del suelo y todo lo que te encuentres por el camino. Al final llegarás a un **panel de control** donde descubriremos que, cómo no, todo había sido una trampa. Para salir vivo de esta emboscada lo mejor que podemos hacer es no movernos de la **posición inicial**. Desde ahí mantén a raya al Heraldo cuando intente acercarse y ten cuidado con los Vástagos que nos pueden paralizar desde lejos. Usa nuevamente el panel de control para hablar con **SID** después de recoger la munición enemiga. Baja por la rampa para volver a la **Normandía**. Rápidamente te frenará un reducido grupo con un Heraldo; no gastes todavía tus mejores **armas** porque las necesitarás más adelante. Sigue avanzando por la izquierda y te toparás con otro grupo con 2 Heraldos y un asesino. Usa los **Poderes Bióticos** del grupo para diezmar al enemigo y remata con el rifle. Al vencerlos recoge las baterías que encontrarás al fondo y Elemento Cero. En la siguiente zona te aparecerá un Pretoriano que cada cierto tiempo regenera su **barrera**. Ve cubriéndote de su rayo y conforme se acerque aléjate de él, porque es letal hasta que lo venzas con el Rayo Recolector. Espera a que SID te abra la siguiente **puerta** y coge la chatarra y la mejora que hay en el camino de la izquierda. Otra oleada más de enemigos con hasta 3 Heraldos y Vástagos. Cuando elimines las 2 primeras sube por la parte de la **derecha** para acabar con los que quedan desde **arriba**. Si elegiste el rifle como arma los Heraldos caerán con apenas 2 disparos. Por último te atacarán unos Cascarones. Ve esquivándolos escopeta en mano hasta que llegues a la **nave**. Este es un buen momento para realizar todas las **misiones** que quieras antes de afrontar el Módulo Segador donde la historia se precipita a su desenlace.

CONSEJO: *Emplear tu tiempo en elegir los miembros y el equipo adecuado antes de cada misión te hará las cosas más fáciles.*

Módulo Segador

Nota: En esta misión es conveniente el uso del lanzallamas y el poder biótico de munición incendaria.

Ve hacia Hawking Eta y de ahí al sistema **Thorne** donde encontrarás el Segador a la deriva. Una vez dentro de él ve recogiendo los objetos que puedas hasta que salte una escena en la que nos damos cuenta que estamos **atrapados**. Sigue hacia delante y gira a la derecha donde te atacarán unos cuantos Cascarones. Utiliza las **cajas explosivas** contra ellos antes de que ellos las utilicen contra ti. Sigue avanzando y rechaza otra oleada de Cascarones. Un poco más adelante recoge **Platino Refinado** y una mejora para el fusil de francotirador. Gira a tu izquierda y nuevamente te atacarán Cascarones seguidos de un Vástago; misma operación, utiliza las **cajas** y no permitas que se te acerquen. Al terminar con ellos ve al fondo de la sala para conseguir una mejora de la **terminal** y reponer balas. Date media vuelta y ve por la puerta del fondo a la izquierda. Derriba la puerta y verás una **escena** en la que un Geth sorprendentemente nos ayuda. Otra nueva legión de Cascarones y Abominaciones (cuidado con estos últimos que explotan) con un Vástago al final. No hay mucha cobertura y son bastantes así que no dudes en usar tus **poderes** o maquinaria pesada si te ves acorralado. Sigue por la rampa y recoge un botiquín y una terminal con créditos a la izquierda. Vuelve sobre tus pasos y elimina unos cuantos enemigos más. En cuanto bajes la rampa te atacará un grupo bastante numeroso. Para que no te acorralen vuelve a **subir** y espéralos en la rampa, desde donde te será más fácil eliminarlos. Al bajar no olvides recoger la **mejora** para la escopeta. Sigue avanzando y nuevamente te volverán a atacar esta vez con 2 Vástagos, usa el rifle desde lejos para darles en la cabeza; si te congelan y los Cascarones te alcanzan estás acabado. Sigue por la rampa y gira a la izquierda, recoge las **baterías** para tu arma pesada y acaba con otra oleada más (tranquilo esto ya se acaba). Abre la puerta bloqueada y recoge el **Módulo Segador**. Sigue y te encontrarás en el núcleo. Tendrás que aguantar tres ataques de Cascarones mientras vas destruyendo el **núcleo**



La última arenga de Shepard levantará la moral de todo el equipo. Si es que es no hay nada como un buen líder.



Dispara a los tubos que suministran energía a la larva del Segador para vencerle definitivamente...



El pretoriano es el enemigo más peligroso de todo el juego. Atácale cuando no tiene la barrera, ya que la regenera en seguida.



Si vas directamente a salvar a tu tripulación los encontrarás con vida. Como tardes mucho serán pasto de los recolectores.

poco a poco. Usa todo lo que tengas e intenta no quedarte acorralado en ninguna zona; dispara al núcleo en cuanto se **abra**. De vuelta en la nave tendrás que elegir si activar el **Geth** o deshacerte de él. La primera opción te dará virtud y un compañero más para el equipo, la segunda rebeldía y créditos, tú decides. Si lo activas habla con él para que te de la opción de hacer su **Misión de Lealtad** ya que no tendrás más opciónes.

Joker

Después de coger el Módulo Segador tendrás tiempo de hacer una **misión** y acto seguido cuando entres en el mapa de la galaxia se te indicará que el Módulo ya está instalado aunque hay que solucionar ciertos **problemas** y nuestro equipo se va al transbordador. Te tocará una misión de sigilo con **Joker** en la que tienes que darle el control de las defensas y los motores a SID. Sigue las **luces** de emergencia y evita ser visto por algún enemigo porque si no, Joker caerá. Si quieres salvar a la tripulación no hagas ninguna misión y ve directamente al **Relé Omega 4**. Para que ninguno de pelotón muera, también has de haber **mejorado** los escudos, el cañón y el blindaje de la Normandía.

Base de los recolectores

Después de la escena, cuando ataque el Óculo elige un **equipo** y ve a destruirlo por dos veces utilizando armas pesadas. Una vez que aterricemos Shepard trazará el **plan** y deberemos elegir los aliados correctos para que sobrevivan.

Elige un **ingeniero** para entrar y desactivar los sistemas (Tali o Legión si nos son leales) y Miranda para liderar el 2º grupo. Cuando tengamos el control de Shepard, avanza hasta la primera **cobertura** donde te esperan varios Recolectores, elimínalos y sigue por el pasillo hasta que veas la primera válvula. A partir de ahora tendrás que ir abriendo todas las **válvulas** antes de que nuestro especialista muera. Para ello elimina los grupos de Recolectores que las custodian teniendo cuidado sobre todo con los Heraldos. Ten cuidado antes de la **5ª válvula** porque te atacarán dos grupos; no tardes o el especialista sufrirá. Por fin encontramos a nuestra tripulación la cual estará viva si sólo hicimos la misión de **Legión** antes de venir aquí.

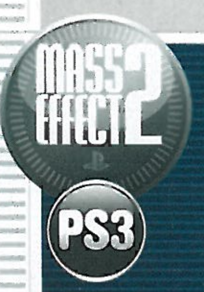
Elige un **biótico** para la misión (Jack o Samara), jefe del otro equipo (Miranda) y escolta si quieres que se salve la tripulación. Ve avanzando con la ayuda de tu compañero biótico y no salgas de la **barrera** que genera si no quieres perecer. Llegarás a un punto en el que te atacan varios Recolectores. Acaba primero con el Heraldo que intenta llegar a nuestra posición desde las **escaleras** de la derecha y después rápidamente con el resto si no quieres que aparezcan mas Heraldos. Cuando estés listo dile al biótico que continúe. Al bajar te atacarán unos cuantos **Casacarones** de frente y enseguida llegará otro pelotón de Recolectores por la derecha. Busca **cobertura** rápida ya que no hay mucho tiempo y acaba con ellos. Continúa por esta zona hasta la siguiente parada con un Vástago y varios Cascarones. Evita que te **flanqueen**; al ser una zona ancha, usa la munición incendiaria y que no se acerquen muchos las Abominaciones. Ya sólo te queda acabar con unos pocos Cascarones más mientras avanzamos y habremos conseguido llegar a la **puerta**.

Tras la escena decide que se organice un grupo para cubrir la retaguardia y elige a los dos **miembros** que te acompañarán al final de esta batalla. No elijas a los más duros defensivamente como Grunt, Garrus o Zaeed si quieres evitar bajas en el grupo defensivo. Una vez con tu equipo estás en la **plataforma** y te asaltarán tres grupos de Recolectores sucesivamente. En el último aparece un Heraldo que puedes destruir mientras carga la energía. Después de eso te atacarán otras tres más con Vástagos y Heraldos; sigue la **misma operación** hasta que puedas activar el elevador y te encuentres cara a cara con el embrión del **Segador**. En esta fase tendrás que destruir los tubos que le proporcionan la energía. Cada vez que acabes con uno te atacarán una oleada de enemigos. Aprovecha para recoger **munición** cuando puedas y cuando acabes con los 4 tubos el Segador se desplomará y caerá por el precipicio. Ahora puedes **elegir** si destruyes la base o la dejas bajo el control de Cerberus. Elijas lo que elijas el **Segador** volverá a aparecer pero esta vez con una actitud más agresiva (ver cuadro). Una vez que acabes disfruta de la **escena** y elige si quieres seguir con las misiones que te hayas dejado sin hacer o empezar una partida con todo lo conseguido hasta ahora. Esperamos que te haya sido útil la guía. ¡Nos veremos en **Mass Effect 3**!

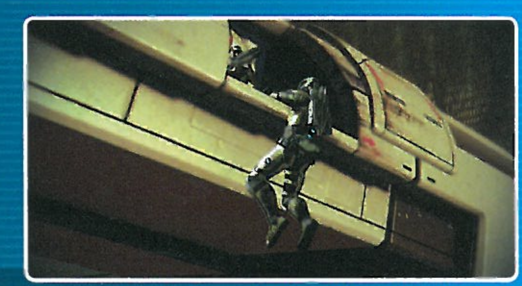
Embrión Segador 2



Aunque nuestro enemigo cuente con tres zonas donde disparar, céntrate en el núcleo del estómago, que es donde le dañarás realmente usando el «bullet time» con tu arma pesada. Sú único ataque es una especie de rayo que tiene que cargar y del que será fácil cubrirte. Ten en cuenta que cada cierto tiempo te atacará un grupo con Heraldo incluido que te dejará baterías que puedes recoger, una vez lo hayas eliminado.




Puedes tener una relación íntima con algún personaje. Parece que Miranda se ha tomado muy «a pecho» lo de satisfacer al jefe.


Para que Shepard salga con vida de la última misión tiene que quedar vivo alguien del pelotón aparte de él.

Licencias y retos

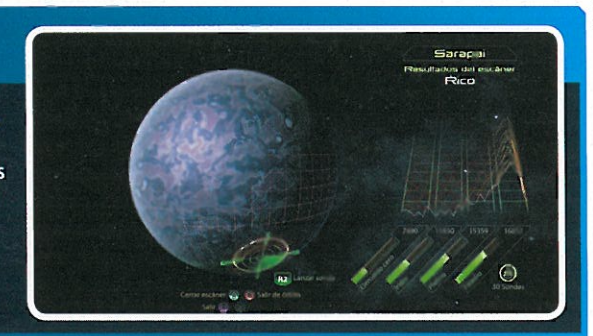


Misiones de Lealtad

Si queremos conseguir el final con todos los personajes vivos, una de las condiciones es realizar todas las Misiones de Lealtad de nuestro pelotón. Cada miembro tiene la suya propia, que además desbloquea uno de sus ataques especiales. Para que ésta nos aparezca debemos ir a la nave para hablar con el miembro de nuestro equipo una vez reclutado, y nos pedirá ayuda para solucionar un problema. Automáticamente la misión aparecerá en el mapa de la galaxia. En cada misión sigue las indicaciones del afectado si quieres conseguir su lealtad. Ten en cuenta que tendrás de plazo para resolverlas hasta que te introduzcas en el relé Omega, una vez allí perderás la oportunidad.

Exploración de planetas

Además de las misiones en las que encontramos minerales para realizar las mejoras de nuestro equipo, el mayor fondo de recursos es la exploración de planetas. Mediante un escáner y el uso de sondas podemos extraer minerales de los planetas no explorados de cada sistema. Si nos quedamos sin sondas o combustible podemos utilizar las estaciones de combustible para reponer, previo pago de créditos. En algunos casos detectaremos anomalías en algún planeta que pueden desvelar misiones ocultas en los mismos. Gracias al escáner del mapa podemos conocer el tanto por ciento completado en cada uno de los sistemas para conseguir completar el 100% de Mass Effect 2.



La Vía Láctea

Misiones secundarias

Aparte de la historia principal y las Misiones de Lealtad, Mass Effect 2 cuenta con una gran cantidad de misiones secundarias que alargan notablemente la vida del juego, gracias a la inclusión de todos los DLC creados hasta la fecha. Básicamente podemos dividir estas misiones en 3 tipos: las que aparecen directamente en el mapa de la Vía Láctea, las que descubrimos en planetas inexplorados y las que nos proporcionan los personajes. Para descubrir estas últimas tendremos que hablar con todo el personal de la nave, así como con los individuos de los distintos planetas. Encontrarás muchas de ellas en Omega, Ciudadela, Illium y Tuchanka. Estate también atento a los mensajes recibidos en tu terminal.

Decisiones

El componente de rol todavía sigue siendo muy importante en Mass Effect 2. Por ello, a lo largo del juego se te presentarán continuamente situaciones en las que según qué decisión tomes, provocará unas consecuencias u otras a lo largo de la historia, e incluso en la próxima entrega de Mass Effect. Una de las más habituales será la Virtud o Rebeldía, un marcador de Shepard que le ayudará a solventar problemas y que podrás llenar según los diálogos que elijas o mediante el uso de QTE con distintos personajes. Contar con más compañeros, evitar la muerte de alguien o llegar a uno de los distintos finales del juego, dependerá completamente de ti. Incluso puedes llegar a intimar con alguien del pelotón...



Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo
Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda
Dirígete con este cupón a tu tienda
GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3

PVP recomendado 70,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España 65,95 €

ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 71,90 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España 66,90 €

TWO WORLDS II

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 69,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €

TRON EVOLUTION

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3



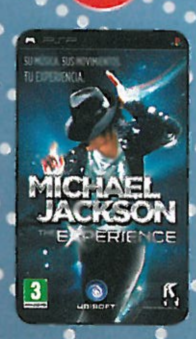
PVP recomendado 50,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España 45,95 €

NAIL'D

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PSP



PVP recomendado 30,50 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España 25,50 €

MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE

☐ AÑADIR AL PEDIDO



CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE | APELLIDOS | EDAD
DIRECCIÓN | Nº | PISO
POBLACIÓN | PROVINCIA | CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO | NIF | E-MAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 28 DE FEBRERO DE 2011







Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes un **Medal Of Honor**!



www.facebook.com/revistaplaystation

Sobre futuros lanzamientos

Hola, felicidades por la Revista, me gustaría plantearos unas cuantas dudas que me inquietan.
1 ¿Se sabe algo de si habrá secuela de *Prototype*?
2 ¿Cuántos personajes tendrá finalmente *Marvel Vs. Capcom 3*?
3 ¿Habrá juego de Thor y de Capitán América ahora que se aproximan sus películas?

PACO MONTORO, VÍA E-MAIL.

1 Recientemente se han revelado algunos detalles de esta esperada segunda parte, que no aparecerá hasta el año que viene. El protagonista pasará a ser un sargento del ejército que intenta cazar al personaje de la primera entrega, y está siendo desarrollado por **Radical Entertainment**. Será distribuido por **Activision**.
2 Hasta el momento se han revelado nada menos que 17 luchadores por cada uno de los dos bandos, lo que da un total de 34 personajes, cifra nada desdeñable. De todas formas, ten en cuenta que hasta que aparezca el juego no se sabrá el número definitivo, y posiblemente habrá algunos ocultos o que podrán ser añadidos mediante el contenido descargable pertinente.
3 Pues sí, **Sega** ha confirmado que lanzará sendos juegos basados en las películas que llegarán durante este año a los cines. ***Thor*** llegará en Abril y el ***Capitán América*** tres meses después. Esperemos que sean mejores que los dos títulos de *Ironman*...



MARVEL VS CAPCOM 3
El nuevo Crossover de Capcom a punto de debutar en PlayStation 3.

Nueva tecnología

Hola, me gustaría que me respondieseis a un par de dudas que tengo:
1 ¿Qué podéis decirme del rumoreado *PlayStation Phone* que parece que va a ser lanzado próximamente?
2 ¿Creéis que merece la pena invertir una gran cantidad de dinero en un cable HDMI o con el más barato ya vale?

NATALIA SOL, VÍA EMAIL

1 En cuanto al ***PlayStation Phone***, parece que es una realidad, aunque seguramente no recibirá ese nombre, sino que pase a formar parte de la familia de móviles *Xperia* de **Sony Ericsson**. Su diseño será similar al *Xperia X10*, aunque contará con una parte inferior deslizante donde estarán alojados los controles clásicos de **PlayStation**. Funcionará bajo el sistema *Android* de Google y podrás jugar con títulos de **PSP** que descargues desde la tienda On-line, además de otros muchos disponibles para este sistema operativo. Su fecha de lanzamiento prevista es esta próxima primavera.
2 Según nuestra propia experiencia y los análisis que hemos consultado en Internet, la diferencia en cuanto a calidad de imagen no es muy dramática si comparamos los cables más baratos con los más caros, y solamente los puristas de la imagen podrán encontrar razones para hacerse con estos últimos. El cable HDMI oficial de **Sony C.E.** es una buena opción dentro de la gama media y sus resultados son más que notables.

Con el PEGI hemos topado

Hola, querría saber si vosotros estáis de acuerdo con la clasificación PEGI según edades.

ADRIÁN SÁNCHEZ VÍA EMAIL

Pues tenemos que reconocer que sí que nos parece un sistema efectivo para delimitar el contenido que se puede encontrar en los videojuegos para ciertas edades. No olvides que esta forma de entretenimiento está destinada a todo tipo de público, de niños a adultos. En el caso de los menores de edad, es responsabilidad de los adultos el ser conscientes de que esta clasificación existe y ajustar sus compras a la misma para evitar contenido inadecuado.

EL TEMA DEL MES

¿Cómo ves el trato que se le da a los videojuegos en los medios de comunicación?

Mucho más respeto...

DAVID GONZÁLEZ. FACEBOOK.

La idea que se tiene de los videjuegos en los medios de comunicacion ha cambiado para mejor desde aquella epoca del Spectrum. Si desde un primer momento se tachaba a los videojuegos de ser un instrumento para quedarse tontos o perder el tiempo, incluso de sexistas (portada del *Barbarian*, en Inglaterra se tuvo que tapar a la moza por enseñar los pechos, pero eso sí, ¡que los nenes corten cabezas tranquilamente!), pasando por casi la epoca más oscura y donde se les acusó más de fomentar la violencia y la drogadicción (muy curiosamente en epocas navideñas... ¿intereses de crear mala prensa por parte de las compañias jugueteras?) Actualmente, el videojuego se repeta como arte, se habla más de ellos en las noticias como si de grandes estrenos de cine se tratara, tratan de ellos en temas económicos... por fin tienen el respeto que cualquier arte debe de tener...

Sólo porque interesa

JUANJO FERNÁNDEZ. VÍA EMAIL.

Creo que en los últimos años ha habido un cambio a mejor con respecto a lo que los medios de comunicación piensan de los videojuegos, pero creo que este cambio se ha debido a la gran importancia que están adquiriendo en términos económicos, y a que cada día las compañías de videojuegos invierten más dinero en la publicidad, cosa que interesa mucho a los medios.

Nuevo tema del mes para el nº 122.
¿Crees que el sistema de Trofeos de PS3 es un aliciente para exprimir al máximo los juegos?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**

Reversal

Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***Two Worlds II*: Esperaba con mucha impaciencia este título, pues soy un gran aficionado a los juegos tipo *Oblivion* y demás, y lo cierto es que me ha parecido genial en casi todos sus aspectos, por lo que esperaba una nota que al menos llegara al 9,0. Puede tener algunos fallos, pero la mejora con respecto a la primera entrega es brutal, y la inmersión que experimenta el jugador en este mundo es de las más profundas que he visto. Sólo espero que con la tercera entrega se superen aún más.**
PEDRO MIRELLES, VÍA EMAIL



La Carta Ganadora

Regreso a la generación anterior de consolas

ALFONSO GÓMEZ. VÍA FACEBOOK.

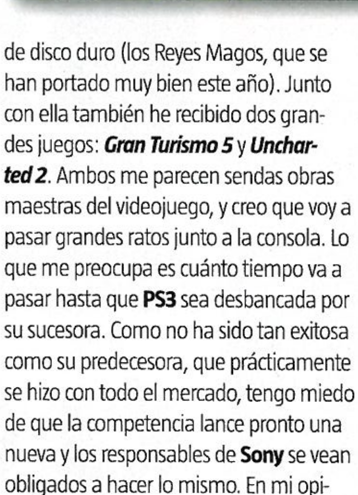
Hola gente. Muchos hemos jugado al ***God Of War III*** y nos quedamos con ganas de más, ya que es un juegazo. Así que cuando salió el ***God Of War Collection***, algunos no dudamos en comprarlo aunque ya lo tuvieramos en la **PS2**. Muchos os estaréis preguntando ahora a dónde quiero llegar con esta reflexión... muy sencillo. Todos sabemos que las primeras **PS3** eran «recompatibles», es decir, podias jugar a tus juegos de **PS2**. ¿Qué pasó? Que los lectores duraban menos que un caramelo en la puerta de un colegio. Así que **Sony** decidió no fabricar más **PS3** retrocompatibles y eso, para muchos, fue un atraso. Por eso yo me alegro cuando sacan trilogías como la del *God Of War* o la más novedosa: *Prince Of Persia*. Pero más me gustaría si sacasen mas *packs* de **PS2**, como por ejemplo de *MotoGP*, de *Gran Turismo*, *GTA*, etc... Creo que sería un acierto por parte de **Sony** y una alegría para el usuario. De ilusiones se vive, ¿no? Un saludo. Agur.



PS3 para muchos años

LUCAS GARCÍA. VÍA EMAIL.

Hola, felicidades por la Revista de la que soy un fiel lector. Os escribo para exponeros un tema que me preocupa un poco. Acabo de hacerme con una flamante **PlayStation 3** último modelo con 250GB de disco duro (los Reyes Magos, que se han portado muy bien este año). Junto con ella también he recibido dos grandes juegos: ***Gran Turismo 5*** y ***Uncharted 2***. Ambos me parecen sendas obras maestras del videojuego, y creo que voy a pasar grandes ratos junto a la consola. Lo que me preocupa es cuánto tiempo va a pasar hasta que **PS3** sea desbancada por su sucesora. Como no ha sido tan exitosa como su predecesora, que prácticamente se hizo con todo el mercado, tengo miedo de que la competencia lance pronto una nueva y los responsables de **Sony** se vean obligados a hacer lo mismo. En mi opinión, sería un error hacerlo en los próximos dos años, pues con todos los juegazos que se avecinan y la potencia de la consola que queda por descubrir, no veo necesaria esta sustitución. Además, ahora que se acaban de expandir sus posibilidades con *Move*, las 3D y demás, pienso que la consola tiene aún mucho que decir.



«La Versión Original puede incrementar el realismo»



Juegos en versión original

JORGE MATÍAS. VÍA EMAIL.

Con esta carta quería comentar una cosa de la cual creo que es conveniente defender: La opción en versión original para algunos juegos. Me explico: hace unos días he estado jugando a ***Read Dead Redemption***, y me he dado cuenta de la importancia de la V.O. en ciertas misiones. Y meditando, me he dado cuenta de que las V.O. podrían aumentar la sensación de realismo ante una situación de conflicto bélico, de lo cual se nutren juegos como *Call Of Duty*, *Battlefield*, o *Medal Of Honor*, por nombrar los mejores. No digo que todos los juegos tengan necesariamente esta única opción, ya que de ser así se perderían muchos puestos de trabajo, sino que los programadores se encargasen de crear una opción que se pueda configurar a gusto del usuario, según su criterio: versión original o traducida, y pienso que varios jugadores agradecerían este detalle, también, como una manera diferente de disfrutar el juego...



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



CAALL OF DUTY BLACK OPS.
MARCOS LEIRE. VÍA FACEBOOK.
Para mí se trata sin duda del mejor de la saga. Su modo Campaña es espectacular, intenso y muy divertido, y la modalidad multijugador me está ofreciendo horas y horas de diversión junto a mis amigos...



GRAN TURISMO 5.
PABLO RODRÍGUEZ. VÍA E-MAIL.
Creo que con este juego se han centrado demasiado en lo que es reproducir hasta el más pequeño detalle de cada uno de los coches y circuitos y se han olvidado un poco de la diversión que debe proporcionar...



TRON EVOLUTION.
ALICIA GERMÁN. VÍA E-MAIL.
Me fascinó la película en el cine, y he encontrado un complemento perfecto en el videojuego. Su estilo gráfico es idéntico, y aunque su jugabilidad no es muy original, resulta bastante divertido, sobre todo los combates.

T!ps PS3





1 =

GRAN TURISMO 5
evaluación **9,6**
El mejor simulador de conducción de la historia llega a PS3 para darte horas y horas de diversión.
Sony C.E. 69,99€. +3 años jugado ☐



2 =

CALL OF DUTY: BLACK OPS
evaluación **9,5**
El mejor shooter de la actualidad vuelve a demostrar que, una vez más, no hay quien le supere.
Activision 70,99€. +18 años jugado ☐



3 N

LITTLE BIG PLANET 2
evaluación **9,5**
Un editor mejorado para crear y disfrutar de tantas aventuras como seas capaz de imaginar.
Sony C.E. 69,95€. +7 años jugado ☐



4 N

MASS EFFECT 2
evaluación **9,4**
Uno de los mejores juegos de rol llega a PS3 con todos los contenidos descargables incluidos.
EA Games 60,95€. +18 años jugado ☐



5 =

FIFA 11
evaluación **9,5**
Nueva entrega del mejor juego de fútbol del mercado, con la misma base pero con exclusivas mejoras.
EA Sports 71,90€. +3 años jugado ☐



6 ↓

ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD
evaluación **9,6**
Ezio regresa para acabar con la tiranía de los Borgia en la mejor entrega de la saga.
Ubisoft 70,95€. +18 años jugado ☐



7 ↓

FALLOUT NEW VEGAS
evaluación **9,4**
Bethesda vuelve a sorprendernos con otro gran RPG postapocalíptico, tan abierto como inmenso.
Bethesda 71,90€. +18 años jugado ☐



8 ↓

RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE
evaluación **9,4**
El original se ha convertido en uno de los grandes del año. La versión con zombis no se queda atrás.
Rockstar 29,95€. +18 años jugado ☐



9 ↓

PES 2011
evaluación **9,2**
Konami se ha reinventado a sí misma para gestar su mejor exponente futbolístico de la generación.
Konami 62,95€. +3 años jugado ☐



10 ↓

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
evaluación **9,0**
Se acabó la simulación. Regresa el espíritu clásico de la saga con más acción y persecuciones policiales.
EA Games 71,90€. +12 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD
UBISOFT
70,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E
69,99€ +3

LUCHA



SUPER SF IV
CAPCOM
39,99€ +12

RPG



FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER



CALL OF DUTY BLACK OPS
ACTIVISION
70,99€ +18

DEPORTES



FIFA 11
E.A SPORTS
71,90€ +3

ON-LINE



CALL OF DUTY BLACK OPS
ACTIVISION
70,99€ +18

PARTY GAME



SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS









THE ELF	NEMESIS	LLOYD	LAST MONKEY
GRAN TURISMO 5 PS3	SPLATTERHOUSE PS3	POP TRILOGÍA HD PS3	MASS EFFECT 2 PS3
DEMON'S SOULS PS3	PAC-MAN C.E. DX PS3	BLAZBLUE CS PS3	ASSASSIN'S CREED: L.H. PS3
RE 5 GOLD EDITION PS3	VANQUISH PS3	VALKYRIA CHRONICLES II PSP	GRAN TURISMO 5 PS3
CASTLEVANIA: L.O.S. PS3	MGS: PEACE WALKER PSP	MASS EFFECT 2 PS3	MAJIN & T.F.K. PS3
NFS HOT PURSUIT PS3	GOD HAND PS2	GRAN TURISMO 5 PS3	GOD OF WAR: G.O.S. PSP

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. **CALL OF DUTY: BLACK OPS** (ACTIVISION)
2. **GRAN TURISMO 5** (SONY C.E.)
3. **FIFA 11** (EA SPORTS)
4. **ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD** (UBISOFT)
5. **NEED FOR SPEED HOT PURSUIT** (EA GAMES)
6. **ALIEN VS. PREDATOR (SURVIVOR EDITION)** (REBELLION)
7. **MODNATION RACERS** (SONY C.E.)
8. **BIOSHOCK 2 (EDICIÓN COLECCIONISTA)** (2K GAMES)
9. **DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION** (NAMCO BANDAI)
10. **PLANET 51** (SEGA)

Store — LOS MEJORES DESCARGABLES

1. RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE



2. PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX



3. TUMBLE



4. SONIC 4 EPISODE 1



5. DEAD NATION



6. EAT THEM!



7. SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO



8. PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS HD



9. ECHOCHROME II



10. LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT





1 =
GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación 9,3
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado □



2 =
METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
evaluación 9,5
Continúa las aventura de Big Boss justo después de MGS 3 y en plena Guerra Fría.
Konami 39,95€. +18 años jugado □



3 =
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación 9,2
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€+12 años jugado □



4 =
VALKYRIA CHRONICLES II
evaluación 9,2
Exclusiva entrega para la portátil que nos trae nuevas misiones y una historia épica.
Sega 39,95€. +16 años jugado □



5 =
PES 2011
evaluación 9,0
Sin demasiadas variaciones pero acompañado de la mítica jugabilidad de siempre.
Konami 29,95€. +3 años jugado □



6 =
INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN
evaluación 9,3
Más de 100 nuevos invizimals, una nueva campaña y opciones de personalización.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado □



7 N
LORD OF ARCANA
evaluación 9,0
Acaba con inmensas criaturas mitológicas al más puro estilo Monster Hunter.
Square Enix 40,99€. +16 años jugado □



8 =
DRAGON BALL Z: TENKAICHI TAG TEAM
evaluación 8,6
Por primera un Dragon Ball con combates por parejas en exclusiva para tu PSP
Namco Bandai 39,95€. +12 años jugado □



9 ↓
GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Poliphony nos trae el primer GT portátil con toda la calidad de los de sobremesa.
Sony C.E. 19,95€. +3 años jugado □



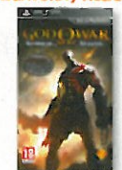
10 =
MODNATION RACERS
evaluación 9,1
Pasarás ratos geniales con este divertido arcade tan bueno como el de PS3.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado □

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. CODE LYOKO (MINDSCAPE)
2. SONIC RIVALS (ESSENTIALS-SEGA)
3. INVIZIMALS L.O.D. (SONY C.E.)
4. PES 2011 (KONAMI)
5. CAPCOM CLASSICS RELOADED (ESSENTIALS-CAPCOM)
6. PLAY ENGLISH (SONY C.E.)
7. SUPER MONKEY BALL (ESSENTIALS-SEGA)
8. TRON EVOLUTION (DISNEY)
9. BURNOUT LEGENDS (ESSENTIALS-EA)
10. SEGA MEGA DRIVE COLLECTION (ESSENTIALS-SEGA)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG





KH: BIRTH BY SLEEP
SQUARE ENIX
40,95€ +12

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES



PES 2011
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12

PS2



1 =
PES 2011
evaluación 9,0
Nuestra incombustible PS2 sigue contando con el mejor juego de fútbol un año más. ¿Cuántos van ya?
Konami. 19,95€. +3 años jugado □



2 =
FIFA 11
evaluación SIN PUNTUAR
Un año más EA tampoco ha querido dejar de lado a PS2, firmando otro gran juego de fútbol.
EA Sports. 29,95€. +3 años jugado □



3 =
SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
evaluación 8,5
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma y única protección, una simple linterna.
Konami 29,95€. +16 años jugado □



4 =
MOTOSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 8,0
La mejor saga de conducción off-road debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre la tierra helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado □



5 =
SINGSTAR MECANO
evaluación 7,9
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene su propio SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado □

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



SILENT HILL S. MEMORIES
KONAMI
29,95€ +16

CONDUCCIÓN



WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA



NARUTO ULT. NINJA 5
NAMCO BANDAI
29,95€ +12

RPG



ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12

SHOOTER



BLACK
E.A GAMES
19,95€ +16

DEPORTES

PES 2011
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



JAK & DAXTER: LA F. PERDIDA
SONY C.E.
39,95€ +12

PARTY GAME



SINGSTAR POP 09
SONY C.E.
29,95€ +12

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PS2

1. PES 2011 (KONAMI)
2. FIFA 11 (EA SPORTS)
3. SONIC HEROES (SEGA)
4. SPARTAN TOTAL WARRIOR (SEGA)
5. SONIC RIDERS (SEGA)
6. SINGSTAR PATITO FEO (SONY C.E.)
7. WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011 (THQ)
8. KINGDOM HEARTS 2 (SQUARE ENIX)
9. HIGH SCHOOL MUSICAL 3: FIN DE CURSO (DISNEY)
10. WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010 (THQ)

Tops

Los 5 mejores en PSMOVE

1 HEAVY RAIN M.E.

2 RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION

3 SPORTS CHAMPIONS

4 TIME CRISIS RAZING STORM

5 THE FIGHT

Top Platinum

PS3

- UNCHARTED 2 EL REINO DE...
- BATMAN ARKHAM ASYLUM
- RATCHET & CLANK A.E.E.T.
- FIFA 10
- PES 2010

PSP

- GRAN TURISMO
- LITTLE BIG PLANET
- FIFA 10
- PES 2010
- LOCOROCO 2

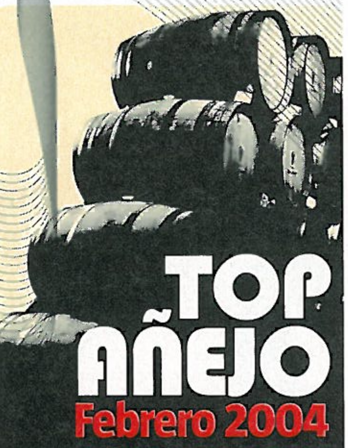
Lo más esperado

1. UNCHARTED 3
2. HOMEFRONT
3. L.A. NOIRE
4. KILLZONE 3
5. BATMAN ARKHAM CITY

El Top de... Sergi Rueda

1. FIFA 11 (PS3)
2. JUST CAUSE 2 (PS3)
3. UNCHARTED 2 (PS3)
4. CALL OF DUTY BLACK OPS (PS3)
5. F1 2010 (PS3)
6. UNCHARTED (PS3)
7. PES 2010 (PS3)
8. VIRTUA TENNIS 2009 (PS3)
9. MAG (PS3)
10. VANQUISH (PS3)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.



TOP AÑEJO Febrero 2004



1. FIFA FOOTBALL 2004 (EA SPORTS)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
3. NFS UNDERGROUND (EA GAMES)
4. MEDAL OF HONOR: RS (EA GAMES)
5. MANHUNT (ROCKSTAR)
6. ESDLA: EL RETORNO DEL REY (EA GAMES)
7. ARC EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS (SONY C.E.)
8. PRINCE OF PERSIA: LADT (UBISOFT)
9. GHOSTHUNTER (SONY C.E.)
10. W.R.C. III (SONY C.E.)

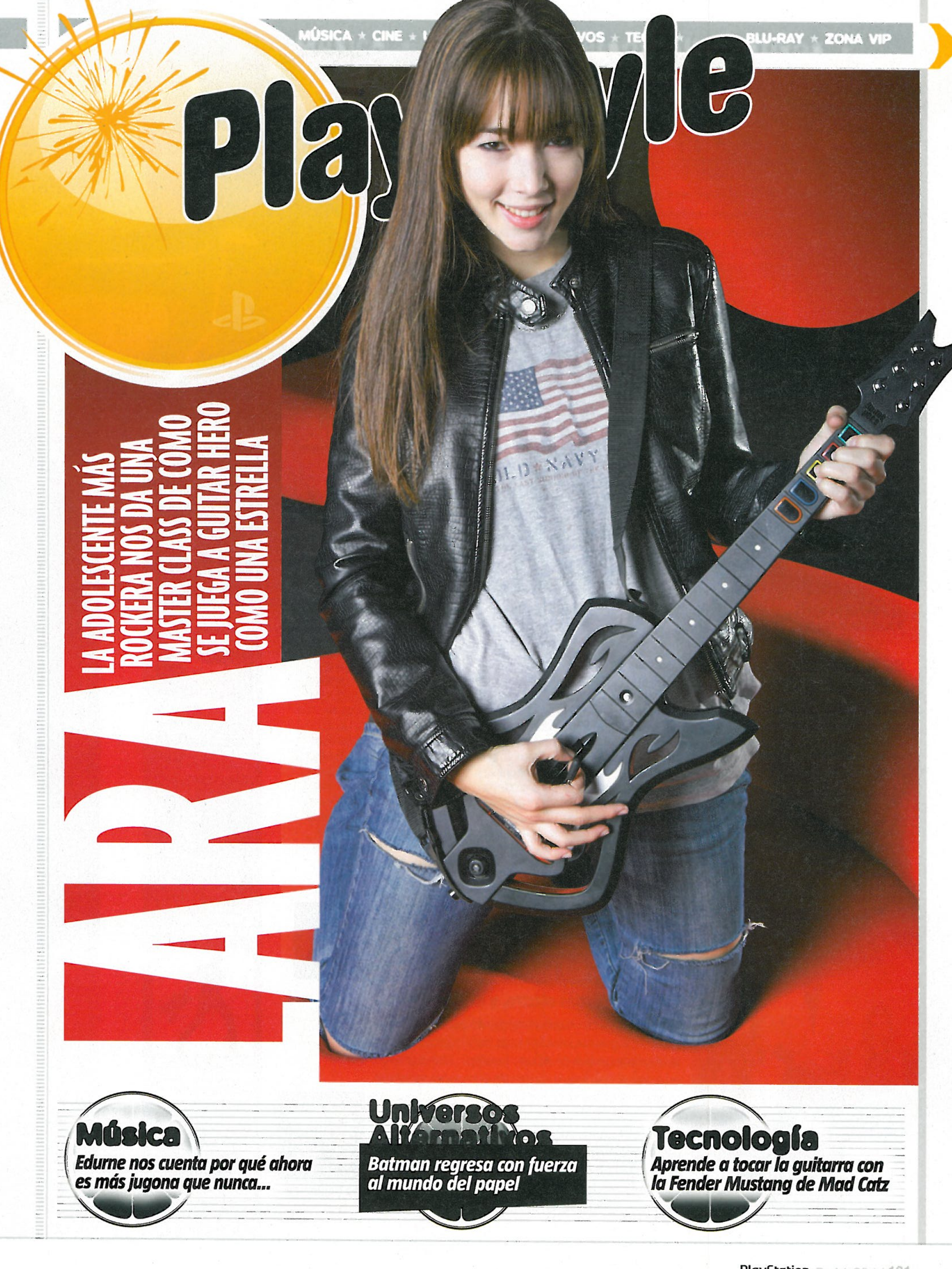
A qué juega... Dani Martín





COD: BLACK OPS

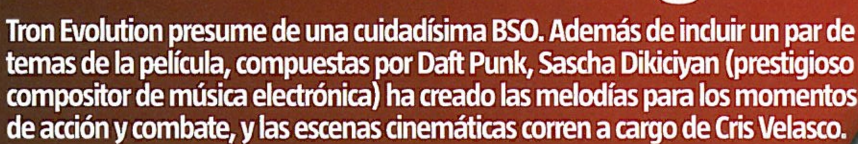
Nuestra redactora Anna nos ha contado en primicia informativa que el popular cantante es un admirador confeso de la saga de *shooters Call Of Duty* y que está deseando hacerse con el último episodio, ***Black Ops***, a toda costa. ¡Buen gusto!


MÚSICA ★ CINE
BLU-RAY ★ ZONA VIP
LARA
LA ADOLESCENTE MÁS ROCKERA NOS DA UNA MASTER CLASS DE COMO SE JUEGA A GUITAR HERO COMO UNA ESTRELLA
Música
Edurne nos cuenta por qué ahora es más jugona que nunca...
Universos Alternativos
Batman regresa con fuerza al mundo del papel
Tecnología
Aprende a tocar la guitarra con la Fender Mustang de Mad Catz

PlayStyle

Música





Rincón del Jugón

Tron Evolution presume de una cuidadísima BSO. Además de incluir un par de temas de la película, compuestas por Daft Punk, Sascha Dikiciyan (prestigioso compositor de música electrónica) ha creado las melodías para los momentos de acción y combate, y las escenas cinemáticas corren a cargo de Cris Velasco.

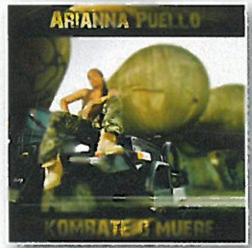








Te recomendamos



ARIANNA PUELLO
Kombate o muere

★★★☆☆

El *hip-hop* femenino resucita con una Ari que vuelve a los orígenes de *Gancho Perfecto* (1999), olvidándose de las reminiscencias comerciales de *13 Razones* (2008). Rimas peleonas, de crítica social donde el tema *Implosión* se lleva la palma. Líricas directas, claras y con mucha fuerza se apegan a una base sonora sin apenas adornos que corren a cargo de Factor Primo. Por fin volvemos a hablar de auténtico rap nacional.



MICHAEL JACKSON
Michael

★★★☆☆

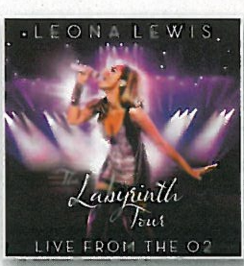
Polémicas a parte de que si es o no la voz de Jacko, los diez temas destilan su estilo y su timbre. Fueron realizados por diferentes productores junto a Jackson, y éstos lo que han hecho ha sido poner la guinda y punto final con colaboradores como Lenny Kravitz y 50 Cent. Además, todo apunta a que este disco póstumo será el primero de «muchos» otros, pues el legado de Jackson parece ser bastante extenso.



TOKIO HOTEL
Best of

★★☆☆☆

Puede que sus «grupis» sean de la edad de los *Jonas Brothers*, pero al menos su música la pueden escuchar también los más maduritos y no caer en la ñoñería absoluta. Este disco es un recopilatorio de grandes éxitos, por lo que se han suprimido las canciones más sosainas. La edición de lujo contiene algunas versiones en alemán, que por cierto no suenan nada mal.



LEONA LEWIS
Live from the O2

★★★☆☆

La potente voz de Leona se eleva hasta el infinito en directo, prueba de ello es este CD+DVD que incluye el concierto de Londres celebrado el verano pasado, más 10 canciones en directo. *Brave, Happy, Bledding Love* y otros tantos grandes éxitos de la cantante te pondrán los pelos de punta, no sólo por su impresionante tono, sino por sus grandes dotes interpretativas. Ideal para escuchar y ver una tarde de domingo.

Otros lanzamientos



HERCULES & LOVE AFFAIR
Blue songs



PASTORA
Un viaje en noria



LA SONRISA DE JULIA
El hombre que olvidó su nombre



RICKY MARTIN
Música+Alma+Sexo



C. ROSENVINGE
La joven Dolores

THE BLACK EYED PEAS

Más fiesta y más electro, y loco, que nunca

Para definir el «nuevo comienzo» del grupo estadounidense que más palos ha tocado, nada mejor que transcribir las propias palabras de will.i.am. (vocalista): *«The Beginning es un símbolo de la llegada y aceptación de las nuevas tecnologías como la realidad aumentada, el 3D, y el vídeo 360º»*. Así pues, lo que han hecho ha sido rescatar sus canciones favoritas y las han sometido a un lavado de cara, cuanto menos, chocante. Un claro ejemplo, el *single* debut (*The Time*), en el que han cogido el tema central de la película *Dirty Dancing* y lo han aderezado con auténticos ritmos locos a base de electrónica. Cada tema es una genialidad, pero escuchar los 12 seguidos resulta cargante.



The Beginning

★★★☆☆

ENTREVISTA CON...

EDURNE

«No me gusta jugar sola, los videojuegos tienen más sentido si los compartes porque te picas, te ríes y disfrutas de tu tiempo libre con alguien»

Últimamente te vemos bastante unida al mundo de los videojuegos, ¿cómo ves la evolución de este sector con respecto a hace unos cuantos años?
Bueno, pues es ponerse un juego antiguo y uno actual, y te asombras de las diferencias... Hoy en día, parece que estás dentro del juego y, en muchos, ¡directamente estás dentro! (Risas). Como sigan evolucionando a este ritmo no sé lo que vendrá dentro de unos años...

¿Por qué crees que el sector de los videojuegos no está sufriendo tan gravemente la crisis como lo está viviendo la música?
Pues no lo sé, es complicado... Quizá puede ser la incursión de nuevas plataformas difíciles de piratear.

Para las navidades pasadas grabaste un villancico en *simlish* (idioma de los *Sims*) junto al portero del At. de Madrid De Gea, ¿cómo fue la experiencia?
Fue muy buena, lo pasamos muy bien y la verdad es que él no lo hizo nada mal. Cantar en *simlish* fue difícil al principio y más con una canción, *25 de diciembre*, de la cual ya te sabes de memoria la letra. Pero una vez que lo dominé fue muy divertido, hasta se me pegó la letra en *simlish* y en las reuniones navideñas la cantaba así (risas).

¿Qué canciones de tu último álbum, titulado *Nueva Piel*, te gustaría cantar en *simlish* para que lo incluyeran en la próxima entrega de *Los Sims*?
Soy como soy u *Oigo mi corazón*.

Si te ofrecieran utilizar tu imagen para crear a una superheroína de videojuego, ¿cómo te gustaría que fuera el personaje y cuál sería su poder y sus armas?
Una chica sexy con antifaz y su poder o arma sería la voz.

¿Y cómo funcionaría ese poder?
La heroína, al cantar, hipnotizaría a todos y podría manejarlos (risas).

¿Te gusta jugar sola o en compañía?
Siempre en compañía, me da igual que sea juntos físicamente o a distancia a través de la red. Es mucho más divertido y para mi tiene más sentido que jugar uno solo porque te «picas», te ríes y compartes tu tiempo con alguien.

¿Qué tipo de videojuegos son los que más te gustan?
Me gustan de todo tipo: de lucha, sobre todo *Tekken*; de coches, pero no los simuladores, si no los que puedes hacer un poco el loco; los de aventuras con plataformas...



SOLIDARIOS
Edurne y De Gea

En las pasadas navidades, la cantante y el portero del At. de Madrid unieron sus voces para cantar en simlish 25 de diciembre, villancico que se incluyó en un CD (con otros dos villancicos más interpretados por otros artistas y futbolistas) cuya recaudación irá a parar a la Fundación Aladina.

ENREDADOS

El cuento de hadas se reinventa con bastante humor y mucha, mucha acción

Que se eche a llorar la prota de *Final Fantasy: La Fuerza Interior*. Rapunzel posee el pelo más sedoso, largo y con movimiento de la historia de la animación. La nueva producción de la factoría de los sueños rescata su estilo «cuento de hadas» a lo *Blancanieves* y lo actualiza según las nuevas exigencia de los peques, con grandes dosis de acción y humor.

Tomando como base la historia de Rapunzel -la princesa secuestrada y encerrada durante años en una torre por una malvada bruja-, **Disney** nos traslada a un mundo de fantasía.

Los diálogos son sencillos, sin dobles sentidos e inocentes a más no poder, y las situaciones -algunas-, tan cómicas que te harán reír a carcajada limpia.

Éstas, por supuesto, corren a cargo del caballo-perro y el galán de turno. Aunque en muchas ocasiones las escenas rozan la ñoñería, éstas se contrarrestan con otras tantas de acción. Y es que la princesa que nos ocupa no es como las de antaño; la nueva Rapunzel es valiente y sacará partido a su larga cabellera usándola a modo de liana, de látigo... con el fin de evitar el peligro y conseguir hacer realidad su sueño: ver desde cerca las lamparillas que cada año se encienden por el día de su cumpleaños.

Cómo no, ***Enredados*** es un cuento con moraleja y, por supuesto, con final feliz que no decepcionará a los más peques. El nivel técnico de la película es excelente y podrás verla en formato tradicional o en 3D.



La princesa Rapunzel se defenderá de los enemigos usando su larga melena rubia y ¡una sartén! Y contará con la ayuda de un simpático camaleón.

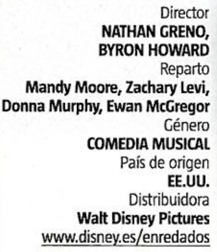


NO CONTROLES

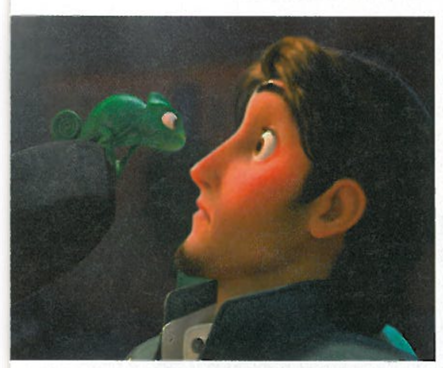
Juan Carlitros Desfás y sus amigos

Juan Carlitros es el nombre del personaje que interpreta Julián López, un titán del chascarrillo barato y los chistes de «se abre el telón». Una creación monumental de Borja Cobeaga y Diego San José en esta película dirigida por el primero y que continúa la épica de la masculinidad fláccida y lamentable de la extraordinaria *Pagafantas*. Esta vez tenemos a un infeliz que aprovecha un retraso en un vuelo para reconquistar a la chica de sus sueños con la ayuda de un grupo de perdedores (entre ellos, el inefable Juan Carlitros). Interpretaciones de primera (Alexandra Jiménez sigue inspirada tras *Spanish Movie*) y melancolía sin lugares comunes. La primera comedia redonda del año es española.

Director
BORJA COBEAGA
Reparto
UNAX UGALDE, A. JIMÉNEZ, JULIÁN LÓPEZ
Género
COMEDIA
País de origen
ESPAÑA
Distribuidora
VÉRTICE CINE
www.nocontroles-lapelicula.com


Director
NATHAN GRENO, BYRON HOWARD
Reparto
Mandy Moore, Zachary Levi, Donna Murphy, Ewan McGregor
Género
COMEDIA MUSICAL
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Walt Disney Pictures
www.disney.es/enredados











THE GREEN HORNET

El justiciero al que le iba la farra

Aunque a los críticos gafapastas no les ha hecho nada de gracia ver a su adorado Michel Gondry rebajándose a dirigir cine ultracomercial, ***The Green Hornet*** despliega momentos de inusitada genialidad, que compensan otros aspectos menos logrados. Esperábamos más del guión de Seth Rogen y Evan Goldgerg (sobre todo viendo cómo lo bordaron en *Supersalidos* y *Pineapple Express*), y no entendemos qué pinta Cameron Diaz en las aventuras del millonario enmascarado y su chófer kungfunesco. Por fortuna, la fiesta se salva gracias a las secuencia de peleas (en las que Gondry despliega algunas de las técnicas que ya utilizó en su gloriosa carrera como director de videoclips), el trabajo del inmenso Christopher Waltz (como el malvado aunque cómico Chudnofsky), y la tronchante crudeza con la que se nos muestra la muerte de cada villano. Jamás verás algo parecido en una adaptación de cómics **Marvel**.

Director
MICHEL GONDRY
Reparto
SETH ROGEN, JAY CHOU, CAMERON DIAZ
Género
COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
SONY PICTURES
www.greenhornetmovie.com

OTROS ESTRENOS

RED

Es peligroso hacer enfadar a los abuelos

Bruce Willis, Morgan Freeman y unos sorprendentes John Malkovich y Helen Mirren encarnan a unos ex-agentes de la CIA que hacen bueno aquello de «El que tuvo, retuvo».

THE FIGHTER



Bale vuelve a llamar a la puerta de los Oscar

Como ya hizo en *El Maquinista*, Christian Bale ha adelgazado hasta ser casi irreconocible, con tal de encarnar al hermano de Mark Wahlberg en este biopic, muy al gusto de los académicos de Hollywood.

VALOR DE LEY

Los Cohen devuelven la épica al género Western

Jeff Bridges reinterpreta al personaje que le valió a John Wayne su único Oscar: el carismático (y tuerto) Marshall «Rooster» Gogburn. No podemos esperar a verle disparar, a dos manos, sobre su caballo..



FAST FIVE

www.fastfive.com

El reparto de *A Todo Gas* (menos Michelle Rodríguez) regresa en una quinta entrega, aun más espectacular... si eso era posible.



VANISHING ON 7TH STREET

www.vanishingon7th.com

Hayden Christensen encabeza el reparto de este *filme* de terror de serie B, que explota maravillosamente el viejo concepto de que nada da más miedo que la oscuridad.

POR ANA MÁRQUEZ, PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL





RESIDENT EVIL ULTRATUMBA

Cuando creíamos que la saga ya no se podía poner más chiflada...

Director: **Paul. W.S. Anderson**
Audios: **CASTELLANO, INGLÉS (DTS-HD), CATALÁN (5.1)**
Subtítulos: **Castellano, inglés...**
Distribuye: **Sony Pictures H.E.**
17,95 € (DVD)
24,95 € (BD)
29,95 € (BD 3D)



El material más duro del universo no es el diamante ni el titanio: es la cara de Paul W.S. Anderson, guionista y director de los *Resident Evil* fílmicos. Sólo a él se le ocurriría liberar a Alice de todos sus poderes, de una manera tan insultantemente sencilla, para marcar un nuevo punto y aparte a esta serie de adaptaciones cinematográficas, cada vez más alejadas del material original de **Capcom**. Aún así, si te gustaron las anteriores películas de la saga, y prefieres la espectacularidad y la diversión *per se* antes que ver un guión coherente, con ***Resident Evil Ultratumba*** te lo pasarás como un enano. Verás al gigantón de ***Resident Evil 5***, a un Albert Wesker mutado y desmadrado y, lo que es más importante, asistirás (por fin) a la reunión de Claire Redfield con su hermano (el legendario Chris, protagonista del primer ***Resident Evil*** de **PSone**). Zombis por doquier, mutantes locos y la Jovovich escupiendo más plomo que nunca. Porque ella lo vale.

Película ★★★☆☆
Extras ★★★☆☆



GLEE: 1ª TEMPORADA

DVD

Todo un fenómeno mediático en EE.UU. (donde las canciones de cada episodio se convierten, cada semana, en las descargas Nº1 de *iTunes*), la nueva serie de Ryan Murphy (*Nip/Tuck*) es una irresistible combinación de comedia, musical y drama, ambientado en un instituto. Inmensa Jane Lynch como la implacable Sue Sylvester y glorioso el episodio dedicado a Madonna. Te enganchará desde el primer capítulo.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Varios**
Audios: **CASTELLANO, INGLÉS (5.1)**
Subtítulos: **Castellano, inglés, alemán**
Distribuye: **20th Century Fox H.E.**
41,95 € (7 DVD)



NIÑOS GRANDES

BLU-RAY DVD

Adam Sandler se rodea de un *Dream Team* de la comedia USA (Kevin James, Chris Rock, Rob Schneider, David Spade) para narrar esta historia, un tanto nostálgica, sobre el reencuentro de cinco amigos de la infancia. Aunque no es tan salvaje como esperábamos, ***Niños Grandes*** despliega momentos realmente divertidos. Y alguno que otro emotivo.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Dennis Dugan** Audios: **CASTELLANO, INGLÉS (DTS-HD), CATALÁN (5.1)** Subtítulos: **Castellano, inglés, portugués...** Distribuye: **Sony Pictures H.E. 17,99 € (DVD) 24,95 € (Blu-Ray)**



SEFIROT IRRUMPE A 1080p

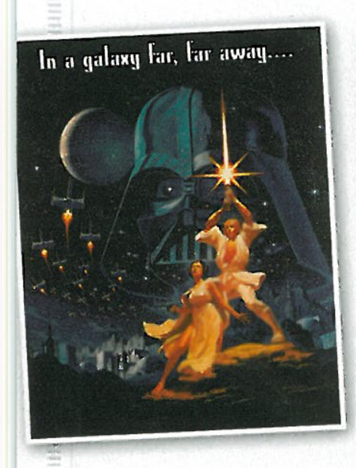


Aunque ya han pasado tres años desde que **Sony Pictures H.E.** lanzó en España la versión DVD de ***Final Fantasy VII: Advent Children***, ahora tendrás la oportunidad de disfrutar de esta espectacular película de animación en alta definición, tras arrasar en las listas de ventas japonesas (el motivo era comprensible: el BD incluía la única y esperada *demo* de ***Final Fantasy XIII***). Como el juego de **PS3** ya lleva tiempo en las tiendas, el *Blu-ray* europeo (que añade el adjetivo «Completo» al título original), incorpora otros extras, como la Historia de ***FFVII*** (esencial para disfrutar del *filme* si no has jugado al clásico de **PSone**) y otras lindezas.



FANTASÍA AL FIN EN BD

El ambicioso (y en ocasiones incomprendido) proyecto musical del «Tío Walt» verá la luz este mismo Febrero en *Blu-ray*, para regocijo de todos aquellos que pensamos que el fragmento de *Noche en el Monte Pelado* (y su demonio Chernabog) supuso el cénit del talento de los animadores de los **Estudios Disney**. Aunque de momento, el contenido de extras que se ha desvelado es extrañamente parco (audiocomentarios, *El museo de la familia Disney*, *El diario de Schultheis*, Galería de arte interactiva), confiamos en que este BD haga justicia con uno de los mayores tesoros de la historia de la animación. El mismo Febrero debutará también en el formato BD ***Fantasía 2000***, la secuela de 1999, con un extra que merece por si solo la adquisición del disco: *Destino*, el corto ideado por Walt Disney y Salvador Dalí, que tardó 58 años en ver la luz. Ahí es nada.



NUEVOS DATOS SOBRE STAR WARS

Durante el reciente **CES** de Las Vegas, **Lucasfilm** y **20th Century Fox H.E.** desvelaron nuevos datos sobre el lanzamiento de las trilogías *Star Wars* en *Blu-ray*. Llegarán en septiembre, en tres *packs*: ***SW La Saga*** (9 BD por 140$), ***SW Las Precuelas*** (*Ep. I, II & III*), y ***SW La Trilogía*** (*Ep. IV, V & VI*). Estas últimas con 3 BD y un precio de 70$. Si echáis cuentas, el *pack* de la Saga despliega 3 BD más: estarán dedicados por completo a los extras (¡más de 30 horas!) con documentales exclusivos y las, tan largamente esperadas, escenas eliminadas de la saga clásica.

POR BRUNO SOL



LARA

Con tan solo 19 años compone y escribe sus propias canciones. Ya tiene dos discos ¡y es una gran fan de Guitar Hero!

«Lo siento, pero hoy no me voy a poder quedar a jugar, tengo que ir de compras» fueron las primeras palabras de Lara al entrar por la puerta de la tienda *Sony Style* de la calle Serrano de Madrid. Pero claro, palabras que se las llevó el viento al ver la cabina, con volante y pedales incluidos, con el juego de *Gran Turismo 5* insertado en la **PS3**. Se quitó la chupa mientras me miraba con los ojos bien abiertos y diciéndome: ***«¿puedo probarlo?»***. Recorrió el circuito varias veces fijándose en lo bien reproducido que está el recorrido y exclamó: ***«¡Anda! Si está hasta la zapatería de Los Guerrilleros! (risas)»***.

Hace dos años descubrimos a esta cantante de *teen rock* y su voz, su belleza y su espontánea actitud jugona nos robó el corazón. Por eso, con el lanzamiento de su segundo álbum *Duendes, hadas y rock & roll*, hemos querido volver a invitarla a jugar a *Guitar Hero*. ***«Oye, la guitarra ha cambiado, ahora tiene más botones, con la que jugué la última vez sólo tenía cinco...»***, explica Lara y continúa diciendo: ***«¡Uff! No sé que canción escoger de Warriors Of Rock, todas están genial aunque hecho de menos alguna de Los Beatles»***. Al final se decició por la de Def Leppard, *Pour some sugar on me* porque los ha descubierto recientemente hurgando entre los discos de su padre, Pablo Pinilla, productor de artistas como David Demaría y autor de grandes éxitos de Malú o David Bisbal, entre otros. Aparte de tener el mejor asesoramiento que una principiante pudiera desear, a Lara no le faltan méritos propios.

«Me gustaría que Sony incluyera una canción mía en un SingStar»

«Mi lema de vida gira en torno a una frase de Pablo Picasso: "La inspiración existe, pero tiene que encontrarte trabajando", así que todos los días me siento ante el piano o con la guitarra, y saco algunos acordes; hay días que no valen para nada y otros son el principio de una buena canción». Es consciente de que la industria de la música está pasando por momentos muy difíciles y por eso ha decidido tomar ella misma las riendas de la situación llevando su música a los colegios. Tras dar una *master class* a los chavales y tocar un par de temas, pone a la venta su disco a un precio más económico que en las tiendas -la última vez vendió más de 100 discos-. ***«Hay que tener iniciativa, imaginación, hay que buscar nuevas fórmulas para que la gente te quiera escuchar y compre tu álbum»***. Consciente de la situación, nos confesó: ***«Si Sony se fijara en mi, en mi música y escogiera una canción para un SingStar, sería un gran empujón para darme más a conocer»***. Le gustaría aparecer en un *SingStar* a pesar de que es un juego que no le gusta mucho: ***«se me da fatal, saco unas puntuaciones realmente penosas y es muy frustrante saber cantar y que te digan que lo haces fatal (risas)»***. Los juegos que más le apasionan son *Call Of Duty* y *Pro Evolution Soccer*. ***«Lo bueno que tienen los videojuegos es que te lo puedes pasar muy bien solo, pero también te lo puedes pasar en grande con tus amigos»***, concluye la joven cantante madrileña.





Aún no tiene una PS3, pero siempre que puede se escapa a casa de un amigo a jugar a Call Of Duty o Pro Evolution Soccer. El de Activision es su juego favorito: «una vez, en una fiesta, empezamos a jugar por la tarde y hasta la mañana siguiente no lo dejamos, ¡COD es muy adictivo!».



POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA AGRADECIMIENTOS: SONY STYLE MADRID


PlayStyle
Moda
THE FIGHTER: LUCHA O MUERE
Si quieres empezar el año con poderío y que los problemas se aparten a tu paso, te damos unas cuantas ideas.
Cordón de acero con original colgante de Diesel.
Camisa de popelín color verde militar con dos bolsillos, de Geox. 59,90 €
Cinturón de piel con pieza metálica sobre hebilla cuadrada. Levis Accesorize, 59 €
Jeans cargo con costuras transversales y bolsillos cuadrados, de Levi's Reb Tab. 95 €
Bota fabricada con materiales ecológicos y reciclados, de Hi-Tec. 85 €
POR ANA MÁRQUEZ
110 PlayStation Revista Oficial

BATMAN
VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE

Autores: **Tony Daniel y Guillem March**
Editorial: **Planeta DeAgostini Comics**
Páginas: **192** PVP: **16,95 €**



Al nuevo Batman le ponen las pilas...

Lo sabemos, somos muchos los que andamos descolocados con todo esto de que Dick Grayson (alias Robin) sea el que lleve ahora el traje de *Batman*. Todo hay que decirlo, no obstante, este cambio nos ha dado algunos grandes tebeos, especialmente cuando Grant Morrison ha tomado las riendas de los guiones. Tras un pequeño parón, la serie regular de *Batman* volvió a su cadencia habitual, y en este tomo recopilatorio tenemos los números previos al celebrado en EE.UU. nº 700. Con Tony Daniel a los guiones (y a los lápices en el primer número) y un dotado Guillem March dibujando, ***Vida Después De La Muerte*** nos trae a un Batman-Grayson al que se le acumula el trabajo entre la banda de Máscara Negra, una ciudad tomada por la violencia y un asesino en serie con un *modus operandi* excesivamente peculiar y que recuerda a otros villanos.

LIBROS

PATRICIA CORNWELL
EL FACTOR SCARPETTA



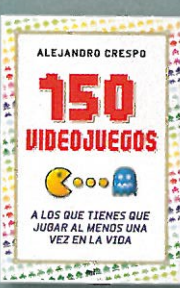
Autor
Patricia Cornwell
Editorial
Ediciones B
P.V.P. 21,50 €

El factor Scarpetta
Criminología forense

Kay Scarpetta puede que no sea un personaje muy famoso entre los lectores españoles. Pero para los americanos, es un nombre muy familiar: el de la investigadora forense que la novelista Patricia Cornwell creara en una serie que se desarrolla ya a lo largo de 18 libros, y que ha servido de inspiración a muchas de las series sobre criminología forense que tanto espacio acaparan hoy en día en las parrillas. ***El Factor Scarpetta*** es la última novela de la célebre investigadora publicada en España, con un personaje y unas historias que a los aficionados a series como *CSI* o *Bones*, sin duda, apasionarán.

150 videojuegos...
Los must have del sector

Hacer una selección de un sector que, en menos de medio siglo, tiene una cantidad más que notable de títulos producidos, como es el del videojuego, nunca es fácil. No deja de ser, en cualquier caso, un ejercicio interesante que genera una pequeña hoja de ruta, un breve resumen histórico del de dónde venimos y a dónde vamos (o, al menos, a dónde hemos llegado) en este medio. Los 150 juegos más importantes según el autor, con su buena dosis de anecdotario y documentación, análisis de su jugabilidad y características, y en definitiva una recomendación importante: *«que no te los cuenten»*. Realmente merecen, por lo menos, un tiento.



Autores
Alejandro Crespo
Editorial
Martínez Roca
PVP: 18,50 €

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS



ATELIER RORONA
Ken Nakagawa
★★★☆☆

A Ken Nakagawa le ha sentado bien divorciarse temporalmente de Daisuke Achiwa y de Akira Tsuchiya -sus habituales parejas laborales- y ponerse a cuidar en solitario de la serie *Atelier*, el hijo musical que los tres tienen en común. Nakagawa cambia con habilidad pañales *rock* por frescura céltica e impide que la enfermedad del tedio infecte la composición poniendo fuertes inyecciones de humor y aplicando frecuentemente cataplasmas de melancolía (26 €). www.cdjapan.co.jp



VALKYRIA CHRONICLES II
Hitoshi Sakimoto
★★★★☆

Hitoshi Sakimoto evoca sus propias vivencias personales y las vuelca en la música y lleva al límite de la velocidad máxima permitida la ejecución de la Czech Film Orchestra. En fin, suelta la correa pero pone el bozal a sus típicos tics compositivos (*crescendos*, dejar descansar la melodía sobre la percusión) e instrumentales (triángulos, coros, reverberación) para crear la obra más enérgica, luminosa, elegante y majestuosa de cuantas ha compuesto hasta la fecha (32 €). www.amazon.com



CHERNABOG
Un demonio clásico

Sideshow continúa con su homenaje a los «malos» clásicos del universo **Disney**. Si el mes pasado te mostramos a una elegante Maléfica, este lo hacemos con Charnabog, el diablo de Fantasía, cuyo acabado copia el estilo del dibujo clásico: pocas redondeces y colores difuminados.

Distribuidor: **Sideshow Collectibles**
Tamaño: **55,80 cm.** Precio: **299,90 $**



LA PRINCESA DAPHNE
¡Lo que diga la rubia!

En junio llegará esta figura de la princesa Daphne de Dragon's Lair -colección Animated Ladies de Electric Tiki-, que retrata a la perfección el tópico de «princesa-mito erótico» de los ochenta que fue: belleza inversamente proporcional a inteligencia.

Distribuidor: **Electric Tiki**
Tamaño: **35,6 cm.**
Precio: **199 $**



OBÉLIX E IDÉFIX
El bonachón de Uderzo

Nunca está de más volver a Astérix, sobre todo cuando se trata de Obélix y su fiel Idéfix. Hay que reconocer que, si EE.UU. son los reyes de la *action figure*, los franceses son absolutos maestros en la estatuilla de cómic refinada y arrebatadora. Es cara, pero esta novedad de Attakus es absolutamente preciosa.

Fabricante: **Attakus** Tamaño: **26 cm.**
Precio: **199 €**



POR NICK RIVERS, DRACÓCULA Y ADONÍAS

Todo lo que necesitas para estar a la última



CASI REAL

FENDER MUSTANG

Seguro que más de una vez, jugando a Rock Band, has pensado que te gustaría aprender a tocar la guitarra. ¡Pero, qué aburridas son las clases! Mad Catz ha oído nuestras plegarias y ha creado una guitarra a imagen y semejanza de las de verdad con seis cuerdas que simulan las cuerdas reales. Lleva 17 trastes con seis botones por traste; de este modo podrás aprender a hacer punteos como en la vida misma mientras tocas temas tan gloriosos como Imagine de John Lennon. Se acabó eso de aprender Do, Re, Mi... en clave de Sol. Aprende a tocar la guitarra con los grandes del pop rock. Además, es wireless y lleva sensor de «Muting» para medias notas. 149,99 € www.madcatz.com

PARA JUGONES HABLADORES

ATTACK SNOW

Este headset ofrece una calidad de sonido excelente y va equipado con un micrófono que se ajusta a diferentes posiciones con el fin de facilitar la comunicación con otros jugadores en partidas On-line y contribuye a un diálogo sin cortes, interferencias o ruido. Eso sí, no es inalámbrico. 21,90 € www.ozonegaming.com



LO MÁS FRIKI DEL MES

THE SOUNDS OF STAR WARS

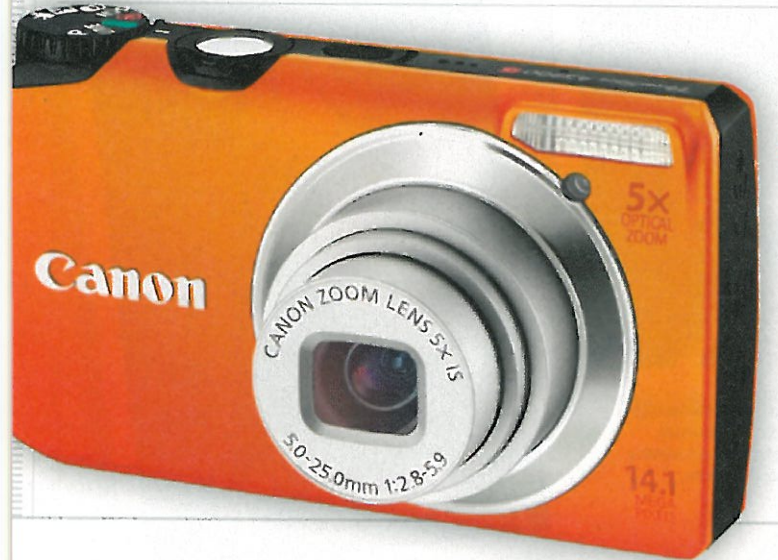
Más de 300 páginas que narran la creación de todos los efectos sonoros de la saga de SW, ilustrados con imágenes ¡y con más de 250 sonidos! Escrito por J.W Rinzler con la colaboración de Ben Burtt (diseñador de sonido de la saga). 37,80 $ www.amazon.com



CONDUCE A LO GRANDE

SIMULACIÓN T500 RS

Están optimizados para GT5, pero podrás usarlos en cualquer juego de conducción. Volante y pedales (con licencia de Sony C.E. y Gran Turismo 5) potencian la sensación de velocidad y realismo. El volante tiene un peso de 4,6 kg y una rotación de 1080°, que se traduce en 3 giros completos; y los pedales (7,3 kg, 100% metálicos) ofrecen 2 posiciones: estilo F1 (montados en el suelo) o estilo GT (suspendidos). 499,99 € www.thrustmaster.com



INOLVIDABLES INSTANTES

POWERSHOT A3200 IS

Se trata de una de las cámaras compactas más sencillas de manejar y con una calidad de imagen espectacular. 14 Megapíxeles, zoom 5x, graba vídeos en alta definición (720p), posee estabilizador óptico de la imagen y su pantalla LCD es de 2,7". 139,99 € www.canon.es

LO MEJOR DEL MES EN...

¡Complementos para PS3!

1 Adaptador con forma de volante para PS Move. Rápido y fácil de usar, basta con colocar el mando de movimiento en el centro. Es de Logic3. 6,90 €. ★★★☆☆

2 Mando inalámbrico Bluetooth de Ardistel con innovadora colocación del stick izquierdo y del pad direccional. lleva gatillos con potenciómetro y función turbo. 59,95 € ★★★☆☆

3 Soporte para colocar y cargar dos DualShock 3. Incluye, además, un cable USB dual para conectar los mandos a la PS3. Es de Ardistel. 14,95 € ★★★☆☆

Nuestros primeros favoritos de 2011

Comienza el año y ya estamos deseando echarle el guante a todos los lanzamientos que aparecen en el horizonte. Nuestros preferidos son...





Ana «Anna» Márquez

Mis favoritos
- THE 3RD BIRTHDAY
- LITTLE BIG PLANET 2
- MOTORSTORM APOC.

Bruno «Nemesis» Sol

Mis favoritos
- EL SHADDAI AOTM
- BATMAN ARKHAM CITY
- RAGE



Marcos «The Elf» García

Mis favoritos
- KILLZONE 3
- THE 3RD BIRTHDAY
- HOMEFRONT



Daniel «Last Monkey» Rodríguez

Mis favoritos
- SHIFT 2
- INFAMOUS 2
- DRAGON AGE II







Comienza el baile amigos. Después de un mes de tregua comienzan a desfilar ante nosotros todo tipo de portadas y exclusivas apetecibles. En el caso de Homefront la elección ha sido muy difícil como podéis ver aquí...

Resultados de Concursos

CONCURSO NIS AMERICA ATELIER RORONA + TRINITY U.
Ganadores de...
1 juego Atelier Rorona +
1 juego Trinity Universe +
1 B.S.O. + 1 Libro de Arte

Francisco J. Muñoz Moreno (BARCELONA)
Jorge Ferrandiz Payá (ALICANTE)
Juan San Isidoro Martínez (TARRAGONA)
Mª Carmen Rull Escriba (VALENCIA)
José M. Solera Núñez (VALENCIA)



Nemesis nunca olvidará el mejor regalo de reyes de toda su vida: una consola Vectrex en perfecto estado de conservación. Lo que no nos contó es que venía escondida en un roscón de reyes del tamaño del neumático trasero de un tractor y que tuvo que comérselo entero, fruta escarchada tamaño sandía incluida.



Anna está dispuesta a hincarle bien el diente a este recién estrenado 2011. Todavía no entendemos muy bien la mezcla de dentadura vampírica, nariz de payasete y motivos florales hawaianos, pero el caso es que acongoja un poco.

GUÍA DE COMPRAS

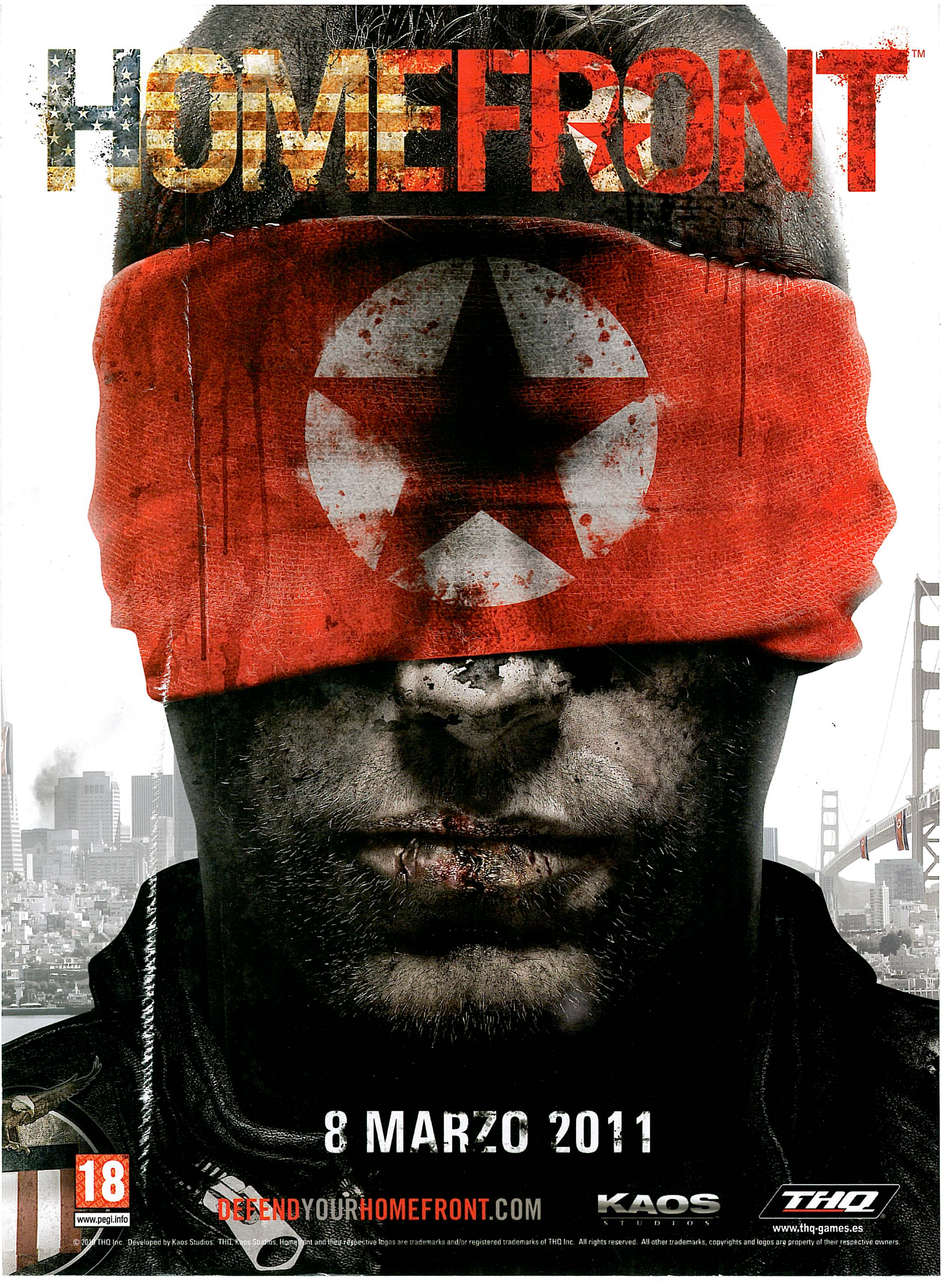
Prepara tu hogar para el futuro



¡YA A LA VENTA!

·LCD·LED·PLASMA·
·3D·REPRODUCTORES BLU-RAY·
·HOME CINEMA·SONIDO DE ALTA FIDELIDAD...

OCIO DIGITAL: TU HOGAR TECNOLÓGICO IDEAL


HOMEFRONT™
8 MARZO 2011
18
www.pegi.info
DEFENDYOURHOMEFRONT.COM
KAOS STUDIOS
THQ
www.thq-games.es
© 2010 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. THQ, Kaos Studios, Homefront and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.